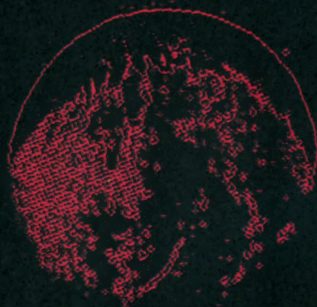
Vol.3
セガ
ハイテク図鑑
最新メガパワー炸裂！
好評シリーズの第3弾だ!!
アフターバーナー
ファンタシースター
スーパーワンダーボーイ・モンスターワールド
オパオパ
ファミリーゲームズ
トライフォーメーション
BOM
SEGA
SEGA
GOOOOO
HARVEY COMICS
日本ソフトバンク
定価600円

セガ・ハイテク図鑑 Vol.3

最新ゲームもこれでカンペキ！
ゲームキッズ必携の
ハイテクレッスン

CONTENTS

PART 1

PART 2

PART 1

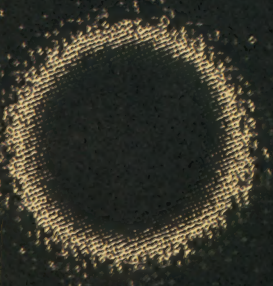
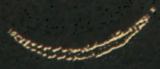
天地逆転のドッグファイト！

アフターバーナー

前代未聞のアニメRPG

ファンタシースター

ワンダーボーイがパワーアップ！

スーパーワンダーボーイ モンスターワールド

アフターバーナー

驚異の天地逆転感覚で、迫力のドッグファイトが展開！

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

ゲーセンの興奮そのまま！

ゲームセンターで大ヒット中のあのアフターバーナーが、ついにマスターシステム・マークⅢ用に登場した。あの天地逆転のグラフィックは、マークⅢではまずムリ……と思われたけど、そこらへんはさすがセガ!! 忠実に再現してくれたんだ。

つまり、ゲーセンの興奮をそのままキミの家に持ちこめるってわけだ。

操作方法

自機の操作は、ビデオゲーム版と同じ。ジョイパッドを上にすると降下（下に移動）し、下にすると上昇（上に移動）する。ゲーセンで慣れている人はいいだろうが、そうでない人は上下逆の感覚にとまどうだろう。これは、早く慣れるしかない。

また、ジョイパッドの左右で左右に動くのは当然だけど、右（または左）に入れておいて、急に反対方向に入れると、例の天地逆転（ローリング）となる。この大迫力のグラフィックは、絶対の見どころだ。思わず、ヤミツキになっちゃうぞ。

ボタンは、㊨がバルカン砲、㊧がミサイル。バルカンについては、押しっぱなしで連射ができるので、ゲーム中はつねに押したままにしておこう。ミサイルは、ビデオ版と違って弾数制限ナシ！　バンバンロックオンし、バンバン撃ちまくって、敵を落としまくるべし!!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

PART 1

ビデオ版との違い

ゲーセンのアフターバーナーIIと大きく違う点は、まずスロットルレバー（自機のスピードコントローラー）がなくなったこと。それに、ボーナスステージもなくなってしまった。

まあ、ゲーセンのほうはバケモノみたいなゲームだから、いくら4メガといってもまったく同じものにできないのはしかたないよね（値段だって500分の1だからね）。そのかわり、ビデオ版になかった新しいルールもあったりするんだよ。

その1つが、空中給油シーン（ステージ3、9、15）。給油を受けるためには、自分で給油機をロックオンしなければならないんだ。もしうまくロックオンできずに給油に失敗すると、ボーナス得点がもらえないのだぁ！ ボーナス得点はその前の3ステージ分の敵機撃墜数×2万点だから、こいつは大きいぞ。

それと、今回新しい敵が現れたことも言っておかないといけない。ステージが進むと（ステージ6、12、18）、超大型空中移動要塞との対決があるんだ。これがまた強い……。でも、倒さないとボーナス得点はナシ！ 詳しくは、この後のキャラクター紹介を見ておくれ。

さらに違いを挙げると、バルカンで敵ミサイルを破壊できるようになった。けど、自機が敵の体当たりでやられてしまうようにもなった。

ここまで見ると、ビデオ版よりムズかしそうだけど、じつはそうでもない。一度に何十発もミサイルが飛んでくることはないし、背後から敵機が突撃してくることもない。

ま、その他違うところがモロモロあるけど、それでも十分にアフターバーナーの雰囲気は出ているから、少々のことは気にしないでいこう！

ゾクゾクのデモ画面

大空へいざ発進!!

登場キャラクター紹介

このマークⅢ版は、少し練習すれば楽に全面クリアできるだろう。それには、敵キャラの性格を覚えておくのが近道。というわけで、キャラクター紹介だよ。

F-14XX

自機だ。ダブル・エックスというからには、ただの飛行機などではない。ミサイルやバルカン砲には制限がないし、やたら小回りがきく。どんなに無理な操作をしても、失速(しっそく)して落ちることなどないのだ。

PART 1

E-7S・サプライズ-1

給油機。唯一の味方というわけだ。だから、ぜひドッキングに成功してもらいたい。ドッキングするには、照準を給油管に合わせ、ロックオンされたらボタンを押せばいい。モタモタしていると、失敗してしまうぞ。

バットイーグル

おとなしいヤツで、ミサイルは発射しない。その飛行パターンは数種あるから、うまく見きわめてヒット数を稼ごう。ただし、体当たりしてしまうと1ミスになるので、それだけは気をつけよう。遠くにいるうちに落とすのがベストだ。

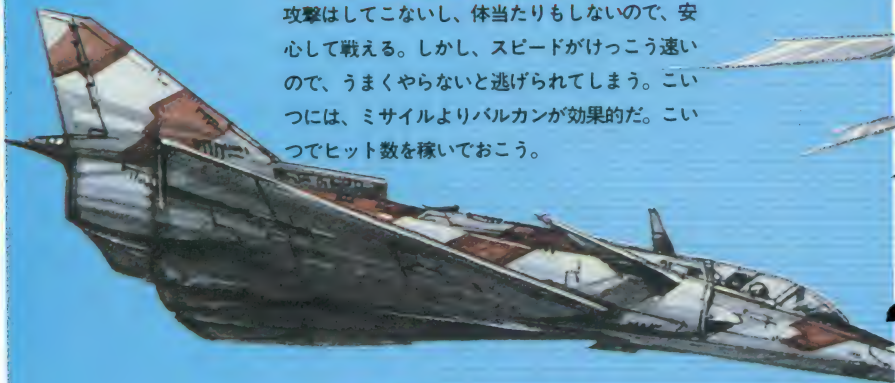
マックスベアー

高速武装ヘリ。このゲームでは強い敵である。弱い敵の後から襲ってくることもある。飛行速度は他の敵より遅いので、いつまでも自機の近くを飛んでいる。そのために、体当たりしてしまうこともよくある。

ハリアー・ファイター

これまた強敵で、さまざまな飛行パターンは自機を惑わす。とくに、体当たりには注意が必要だ。もっとも、ミサイルを撃たないヤツもいる。とにかく、あまり近寄らないのが得策だ。

ドラゴンフライ

攻撃はしてこないし、体当たりもしないので、安心して戦える。しかし、スピードがけっこう速いので、うまくやらないと逃げられてしまう。こいつには、ミサイルよりバルカンが効果的だ。こいつでヒット数を稼いでおこう。

グラントノフ

ギガント級超大型空中移動要塞。たしかにデカイ。3つのミサイル砲を破壊すれば落とせる。しかし、あまり狙いすぎてもミサイルにやられてしまうので、ヒット・アンド・アウェイで粘るしかないだろう（とくに18面）。

全ラウンド攻略マニュアル

空母〃セガ・エンタープライズ〃から発進すると、さっそく後ろからドラゴンフライの編隊が来る。左右に自機を振って、バルカンで落とそう。

◀さあ、戦闘開始。ドキドキするぞーっ！

▶おっと、いきなりの天地逆転。これがA・Bの見どころだ。

こいつらに対しては、ミサイルはあまりあてにならないんだ。

そうこうしていると、まん中からミサイルを撃ってくるハリアーが出てくる。この位置から出てくるハリアーのミサイルは、よけなくてもバルカンで落とせる。だから、動かずにバルカンとミサイルを撃っていれば、ハリアーとミサイルを両方落とせるのだ。

覚えておくと楽だよ。

このステージでとくに気をつけたいのは、ハリアーの後ろにくっついているマックスベアーと、まん中から左右にズレて出てくるハリアーのミサイルだけ。こいつらのミサイルは確実によけよう。

バットイーグルは突っこんでくるのもいるけど、まん中でバルカンを撃っていれば体当たりはしないので安心だよ。

いきなり自機の真下からドラゴンフライが来る。こいつを落とすには、いちばん下で自機を下に向けミサイルを撃ちまくればよい。

後半のハリアーのミサイルは、全部よけないとダメ。ついでだから、ここでミサイルのよけ方を書いておこう。知っておかないと、後半の面で苦労するよ。

いちばんかんたんなのは、右か左にずーっと旋回し続けるよけ方だ（右下か左下に入れっぱなし）。この方法は、前半のステージでは絶対にミサイルに当たらないんだけど、

▶ミサイルをバルカンで破壊。危機一髪だぜ

こっちのミサイルも当たらないので、スコアが低くなってしまう。しかも、12面以降は通用しないんだ。

そこでおすすめするのが、もう一つの方法。ミサイルをギリギリまで引き付けておいて、上か下に動いてやりすごすやり方だ。点は高いし、けっこうかんたんなので、このステージで練習しておくといいぞ。

◀こらこら、そんな方向に撃っちゃ、ドラゴンフライを逃がすよ。

夜の面だ。ハリアーがたくさん出てくるので、初心者にはちょっとキツイかもね。

でも、ミサイルのよけ方さえ覚えればちっともムズかしくないので、早く慣れよう。いざとなったら、ミサイルが飛んできたときだけ左右どちらかに旋回して確実によけ、それ以外のときは撃ちまくる作戦もいいんじゃない?

◀一転、ここは夜の世界。夜間飛行は、なかなか気分だ。

◀空中給油は、思ったほどむずかしくはない。これでボーナスだ!

ステージとちゅうに、画面外からクルクル回転しながら自機に突っこんでくるハリアーが出るけど、中央にいれば体当たりされないので、余裕を持ってバルカンで落としてあげよう。

さて、このステージの最後には、最初の空中給油がある。サプライズ1が動きまわるけど、給油管に照準を合わせてロックオンしたらすぐさまボタンを押せば、ドッキングできる。まあ、これができなくて困っているなんて話は聞いたことがないので、みんなもかんたんにできるだろう。

さて、キミのヒット数はどれくらいだったかな? 140くらいあれば上出来だよ。

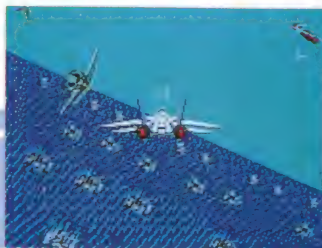
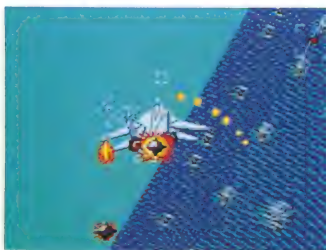
STAGE 4

このステージは、まん中のハリアーをバルカンとミサイルで撃っていると、ちょっとズレたところから出てくるハリアーのミサイルにやられる

◀ギリギリでミサイルをかわした。じつは、この角度なら楽なのだ。

ことがある。バルカンでミサイルを撃ちもらしたと思ったら、すぐによけよう。

その他、このステージにはマックスペアーがたくさん出るけど、ここまでノーミスで来た人なら楽勝だよ〜ん。だいたい、ステージ4、5はそんなに長い面じゃないしね。

ところで、もう気が付いたころだと思うけど、このゲームで同時に表示されるのは、敵機3機、敵ミサイル3発までなのだ。そのへんを知っていると、より有利に戦えるかもね。

▶前方からハリアーのキリモミ攻撃!! でも、ただのコケオドシ。

STAGE 5

わぁー。あたり一面雪原の風景だ。やっぱり、景色も少し変化しないとおもしろくないもんね。

さて、このステージでポイントとなるのは、後半のマックスペアーとバットイーグルとの混合攻撃だ。いままではとてもおとなしかったバットイーグルだけど、ここでは自機に体当たりしてくる。狙いが正確なのか、まん中にいてもやられてしまうぞ。

▶アフターバーナーをかけたわけじゃなくて、やられたの。トホホ。

▶それにしても寒そうな面だ。もっとにぎやかにしてほしい……。

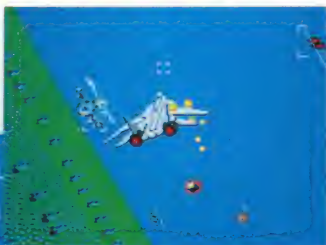
PART 1

マックスペアーのミサイルをよけ、すぐに戻ってバルカンで落とそうと思ったらバットイーグルが待っていた……というのが多いので、ヘタに狙わないほうがいいかもね。まあ、タイミングさえよければそんなことにはならないんだけどね。

STAGE 6

はっきりいって一つのヤマ場だ。この面からミサイルのスピードが速くなってくるからね。でも、いままで出てきた攻撃パターンの繰り返しにすぎないから、しっかり見きわめていれば、意外と楽にクリアできるだろう。

▶マックスペアーが来た！ 体当たりに気を付けようぜ！

さて、いよいよグラントノフとの対決だぁ！ こいつには気合を入れていかないと勝てないぜ。

まず、最初にグラントノフが近づいてきたときに、まん中のミサイル砲に照準が合う。ここですかさずミサイルを撃てば、いきなり1ヵ所破壊できる。

残り2つは……、これがなかなか当たらんのだ。どうやら、自機をいちばん下に固定して敵のほうから近づくのを待つのが、確率がいいようだ。もし、敵にミサイルを撃たれても、自機を下向きにすればすり抜けられる（少しミサイルを引き付けてやらないと失敗するぞ）。

◀グラントノフ初登場。でも、この面ではそれほど強くない

▶右手よりバイク登場。あっという間に走り去るぞ。

ちなみに、どうしても勝てないという人は、右か左に旋回し続ければグラントノフから逃げることもできる。ただし、そういうヤツにはボーナス得点なぁし！

STAGE 7

まず、この面に入る前に着陸シーンになる（グラントノフを倒さないと見れないよーだ）。ビデオゲーム版と同じように横をサッとバイクが走るんだ。でもこのバイク、ビデオ版よりめちゃくちゃ速いんだなぁ。チューンナップしてあるんだな、きっと。

さて、再び離陸して、7面がスタート。BGMもスーパーストライプという曲に変わり、少し気分が盛り上がったんじゃないかな？

このステージは、ミサイルを撃つヤツはあまりいないので、ここらでせっせとヒット数を稼ごう。

▲おーい、バットイーグル、なんて逆立ちしてるの？（大ボケ）

STAGE 8

前のステージは冬みたいだったけど、ここはまだ秋。紅葉がきれいだなぁ。

▲敵ミサイル接近！　よけられるかな？

▶背後から自機を追い抜くドラゴンフライ　ゲーセンより小さいね

おっと、見とれている場合ではない。このステージは、左からミサイルがきたら左上へ、右からきたら右上へ自機を持っていき、バルカンとミサイルを撃っていれば、まあまあヒット数が稼げる（よけなくてすむぞ）。

PART 1

でも、ここまでノーミスで来た上手なキミなら、もっとうまい方法がわかるんじゃないかな?
　とにかく、この種のゲームでは、自分なりのコツというものを見つけるのが上達の近道だと思う。ムリに人のパターンを使うことはないのだ。

光る海、光る大空。私はこの景色が好きだ。じつにさわやかでよろしい。だから、さわやかに敵機を落とそう。
　なんてったって、唯一この面だけは、敵がミサイルを撃ってこないのだ。ちょっと一息つくのにちょうどいい面だね。この面で死んでしまったという話は、聞いたことがないぞ。
　この先、いままで以上に気合を必要とされるステージがいくつもある。そのために、心の準備をしておきたい。
　さて、ステージの最後には

▲しょーこりもなくドラゴンフライ。全然こわくない。

▼こういうシーンでは、水平線はかたむかないのだ。

2度目の空中給油だ。ヒット数が楽しみだね。しかし、たった1機で百何十機も撃墜するなんて、スゴすぎると思わないか?

STAGE 10

　ようやく全ステージの半分をクリアしたわけで、これから後半戦だけど、気合は十分かな？　冷静な判断力も必要だぞ。
　この面は緑の大草原の上を飛んでいく。ここから先は意地でもキミを殺そうと敵も必死だ。十分に気を付けて。とはいっても、コンティニューがきかなくなることを除いては、今までの面とたいして変わりばえしていないのであった。チャンチャン。

▼マックスベアーの編隊だ。ミサイルで撃破！

STAGE 11

　本当に苦労するのはここから。森の紅葉などに目を向けている場合ではない！
　この面では、敵は休むことなくミサイルを連射してくる。だから、こちらもよけることに集中しないと危険だ。ここから先は、ヒット数のことはあまり考えず、前方に全神経を集中させ、生き抜くことだけ考えるようにしよう。
　だいぶ長く感じるかもしれないけど、気力で勝負!!

▼別に右に壁があるわけじゃないのよ、念のため。

STAGE 12

このステージからは、もう右か左に旋回しっぱなしでも、ミサイルに当たってしまう。安全地帯に頼らず、自力でよけなくてはならないのだ。

◀ここからは、なるべく旋回せず、上下の動きで勝負だ。

ここはやはり、上下に動いてよけるのがいいようで、ヘタにナナメに動いたりすると、すぐ死んでしまう。

できるだけ敵に3発同時にミサイルを撃たせて、ギリギリまで引きつけて一気に上昇か下降して3発を一度によけるようにしたほうがいい。ミサイルとミサイルの間を細かく動いてよけるのは、少々危険だ。

▶2度目のグラントノフ。根性で勝利だ。ズゴゴゴ〜〜〜ン！

さあ、正念場。グラントノフとの対決だ。今回は、自分も少し動かないと勝てないぞ。

まず、前回同様、中央の砲門を破壊。今度は、下（あるいは上）のほうで待って、敵が近づいてきてロックオンされたら、すかさずミサイルを撃ち、すぐ上昇（あるいは下降）して敵ミサイルをよけよう。少し時間がかかるけど、何度も繰り返してねばれば、倒せない相手ではないのだ。

見事落とせば、2度目の着陸シーン。今度はアウトランの車が横を走り抜ける。それにしてもあの急加速……。

▲桜並木をアウトランの車が走る　カッコイイぞーっ！

STAGE 13

古城(?)が並ぶ大地の上を飛ぶXX。流れるBGMは、レッド・アウト。敵の鬼のような攻撃に1人耐えるパイロットの孤独を表しているみたいで、この曲はなかなかイイ!!
ここからは、上下でよけるのみ。もう、バルカンで敵のミサイルを落とすなんてマネはしないほうがいい。敵もろくに狙えず、ヒット数はぐんと下がる。
けど、ここはガマン。1機でも多く残機を残さないと…。

▼うーむ、シブイ色使いだ……なんて言ってる余裕はぬわい！

STAGE 14

なんという不気味な空の色なんだろう。森の色使いも、いままでと少し違うようだ。ここまで来ると、何か変な気分になる。
上下のミサイルよけには、もう慣れただろうか？ 完全にマスターしないと、全ステージクリアは遠いよ。でも、慣れてしまえば、単純作業。あせらず、正確に操作するんだ。
セガのパッドって、意外と操作ミスが多いんだよね。もし、お金に余裕があったらジ

▼ほんとは、この面あたりで地平線をかたむけてはいけないぞ。

ョイスティックを使うといいよ。とにかく、あせりだけは禁物。

▶そう、これが正しいよけ方。ミサイルをぬうように進め！

STAGE 15

広大な砂漠上での戦闘だ。もしキミがこのステージまで難なくクリアしてきたのなら、もう全ステージクリアは見えたと言っていい。しかし、あまりクリアを意識しすぎると、プレッシャーと敵の強さに押しつぶされてしまうぞ。かたくなるな！

ところで、このステージくらいから、1つのステージが非常に長く感じられる。どうしてもクリアを意識してしまうからね。

でも、長く苦しい戦いを終えると、唯一の味方の給油機が近づいてくる。ひとときの孤独からの解放だ。パイロット同士、無線ではどんな会話が交わされているのだろう……。

そんなことを考えてしまうくらいこのマークIII版A・Bの後半は長いのだ。

▶ワ〜〜ッ!! すでに死んでるな、これは……。

◀ふう、つかの間の休息だ。心が休まるんだよね

◀ボーナスざっくざく。このときとばかり、ロールシザース！

STAGE 16

乾燥した砂漠から一転して、どんよりした曇り空。眼下には、薄暗い森が広がっている。前の面の給油で残機が増えた人は少し余裕ができただろうが、そうでない人は、まだまだ気をぬけないぞ。

ところで、BGMの〝レッド・アウト〟の意味だけど、パイロットが急激なG(加速力)を受けたとき、全身の血液が頭に上り、眼球に集中するため、目に映るものすべてが真っ赤になってしまうという極限状態のことだそうだ。

戦闘機のパイロットは、そういう過酷な条件のなかで、激しいドッグファイトをしているのだ(けっこう、気分が盛り上がってくれたかな?)。

◀見た目ハデだけど、あい変わらず、ドラゴンフライは弱いのだ。

STAGE 17

いまだ曇り空を抜けないが、さっきよりは明るくなってきた。ラストまであと1面。全面クリアの希望が出てきたかな? ここまで来たからには、ぜひ最後まで行ってほしいね。

といっても、17、18ステージは敵も必死。まったく間をおかずに攻撃してくる。ミサイルも速い。一瞬の迷いが死につながる世界にいるってことを忘れちゃだめだよ。

緊張、緊張、緊張! この緊張の連続が、アフターバーナーのいいところというか、忠実にドッグファイトを再現している点なんだと思うよ。ファイトだ!!

◀右からハリアー、左からミサイル。さてどうする?

STAGE 18

◀さあ、いよいよ最終面だ。気を引きしめていこう！

ついにラスト・ステージ！最初と同じ海上に帰ってきてのドッグファイトだ。

この面だけは、さすがラストなだけあって、手ごわい。

敵もわざとゆっくり飛んでいるのか、つい自分から当たりにいってしまう。

これを防ぐには、ギリギリまで引きつけておいて、本当にギリギリでかわすしかないだろう。ここまで来たキミならできるよね？

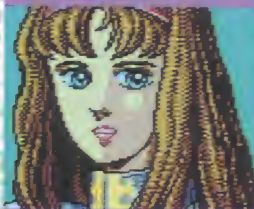
▲さすがに攻撃が激しい。一瞬の気のゆるみが命取りだ。

長く感じるラストステージだけど、ついに宿敵グラントノフとの最後の対決のときが来た。今回ばかりは逃げるわけにいかないのだ。せっかくここまで来たのだから、時間をかけて攻略してほしい。

健闘を祈る！

▶最後のグラントノフは、超強敵！　ねばりだけが勝利への道だ。

ファンタシースター

セガ初のオリジナルRPG。宇宙の平和を守るのはキミだ！

昨年暮れ、はなばなしくデビューした、セガ初のオリジナルRPG〝ファンタシースター〟。みんなもうやってみただろうか？

やった人なら知ってるだろうが、全キャラアニメーション処理は、まさに驚異的！また、FMのサウンドもやたらとイイゾ。'88年の、いや'90年代のコンピュータRPGの方向を決める1本だと言ってもいいくらいだ。

さあ、キミとアリサの冒険が、今はじまるのだ!!

4人の主人公たち

アリサ

PART 1

戦りつのオープニング

AW 342年 春
パルマ星 カミニート居住区

ラシークサマノ コトヲ コソコソト
カギマワリヤガッテ。
コレカラハ セイゼイ オトナシク
シテイルコトダナ。

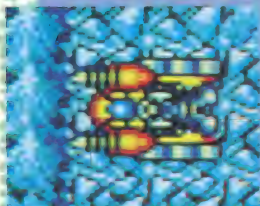
オレハ ラシークガ ナニヲ タクランデ
イルノカ サグッテイタンダ。
ダガ オレヒトリダハ ドウスルコトモ
デキナカッタ。

アリサハ ニイサンノ イノチヲ ムダニ
シナイタメニ タタカイニ イキマス。
キット ミマモッテイテネ。
ニイサン。

アリサの兄ネロが殺された、いったいなぜ？ アリサは、悪の帝王ラシークを倒すべく、長い闘いの旅に出るのだった。

乗り物を使いこなせ!!

このゲームでは、移動に乗り物を使うことができる。行けそうにない場所でも、乗り物を使えば行けたりするの。

宇宙船その2
宇宙船その1
フロームーバー
ランドマスター
アイスデッカー

ツールショップ

旅に必要となる、いろいろな道具を売っている。店によっては、非常に重要な物を売っているところもあるよ（物とは限らない……）。

ドラッグストア

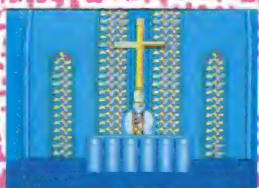
薬を売っている。薬はいざというときの体力回復に役に立つけど、けっこう高いので、1つか2つだけ買っておこう。

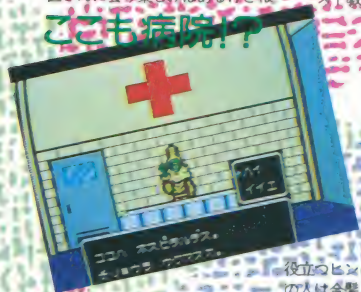
アーマーショップ

武器や防具類を売っている。店によって売っているものがちがうので、こまめにメモしておこう。レベルが同じでも、装備によってかなり強くなるぞ。

便利な施設

ホスピタル

HPとMPを最大値まで戻してくれる。ただし有料なので、最初のうちは利用しないほうがお金が貯まってよい。女医さんに会う楽しみはあるけどね

教会

死んだ仲間を復活させてくれる。また、次のレベルになるまでの経験値も教えてくれる。それにしても、なんでキリスト教会がこんな星にあるんだ!?

ここも病院!?

街の人々

行く先々の土地には、いろいろな人が住んでいて、キミの旅に役立つヒントをくれるぞ。ちなみに、パルマの人は金髪、モタビアの人は黒髪だ。

スエロおばさん

アリサのただ1人の肉親。タイロンやルツなどといっしょに帰っても、いつでもあたたかく迎えてくれる。一晩泊まれば元気回復だ!

PART 1

前半戦徹底攻略レポート

アリサの冒険活劇始まり始まり

兄を殺され怒りに燃えるアリサの出発点は、カミニート居住区にある自分の家。

まず初期状態の装備を見てみよう。ショートソードとレザークロスを持っているよね。最初のうちはこれだけで十分戦えるんだ。丸裸で置き去りにされてしまう覇邪とはエライ違いだぜ。今回は主人公が女の子だから、そういった配慮がしてあるのかな?

まあ、くだらない詮索はやめておいて、少し町を歩いてみよう。

アリサの家の右上に、変な洞窟みたいなものが見えるよね。何かクサイと思ったら、行ってみるのがRPGの常識。さっそく入ってみよう。

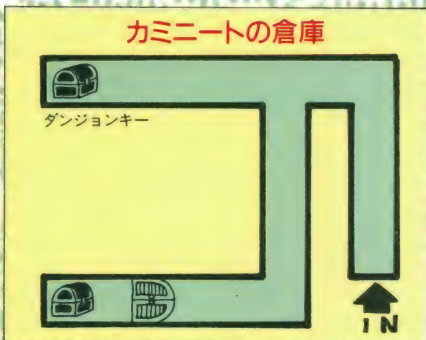
中に入ると、マスターシステムかFM音源を持っている人は、とても感動すると思うよ。なんてったって、ここの音楽はスゴイ。

しかも、ダンジョン内のものすごいアニメーション。これは、今までのコンピュータゲームに類を見ないほどのアニメーションだ。まるで、ちょっとしたアニメ映画を見ているみたいだね。さすが4メガ、やることが違うねッ!

ちなみに、ここでは50メセタ見つかるぞ。

で、その使い道なんだけど、レザーシールドを買っておくことをオススメする。30メセタだから十分買えるし、あるのとないのでは、受けるダメージが変わってくるぞ。いざというときのために、ペロリーメイトを買っておくのも手だね。

このお金でシールドを買っておけば、あとあと楽だぞ。

カミニートの倉庫

とりあえず装備が整ったところで、町をグルッとひとまわりしてみよう。

すると、情報が入ってくーるくる! これ全部覚えるのはひと苦労。といって、忘れてしまえば、ハマリの原因になってしまう。どうしよう?

答えはかんたん、情報を全部メモってしまえばいいんだ。メモっておけば、「忘れた～」

といっては何度も見にいくなんてこともなくなるよ。ナニナニ、そんなの当たり前じゃないかって？　いやいや、めんどくさがって実行していない人が、意外と多いんだぞ。
さて、そんなこんなで、すべての人、すべての家をまわっておこう。ラコニアンポットをくれる青年がいるけど、これは重要アイテムなので確実にもらっておこうね。後々、このアイテムにはお世話になるよ。

宝箱にしかけられたわなの一つ。ラーシャーゴの出す箱には注意。

それから、スエロおばさんの家にもチェックを入れておきたいね。そう、あの「無理しないようにね」って、やさしい言葉をかけてくれる人だ。
このおばさんは、なんとHPやMPを上限までいっぱいにしてくれるんだ。しかもタダ！　まるで、マクドナルドのスマイルみたいだね。
ひととおり話を聞きまわったら、今度はパロリト居住区に行ってみよう。カミニートの南西にあるぞ。ここでは情報が少し得られる程度なので、情報をメモったらさっさと出よう。

ウィザードリィでもこんな爆発する箱が出てきたっけ。

さて、旅の準備はこれでOK。さっそく城壁の外に出てみよう。
外に出ていきなり出会うのは、モンスターフライかスコーピラス。レベル1でとりあえず戦っても大丈夫なのは、1匹で出てきたヤツだけ。2匹編隊とはできるだけ戦わないほうがいいぞ。とくにスコーピラス2匹なんて絶対に勝てないから、出会ったら逃げちゃおうね。
1回の戦闘が終わったら、すかさずおばさんの家に駆けこもう。めんどうがらずに、毎回キチンと戻ることが大事だ。そうすればいつも元気いっぱいの状態で戦えるし、レベルも確実に上がっていくって寸法だ。
何よりも、よけいなお金を使うことがなくなる。ペロリーメイトに頼っていては、全然お金が貯まらないぞ。

足がのびたら怪物くん

さて、草原ぐらいならとりあえず歩けるようになったよーって人は、少し遠くへ足をのばしてみよう。
カミニートから東へ少し歩くと、港町シオンが見つかるね。ここではいろいろな取り引きができるって聞いたんだけど、いったい何が手に入るんだろう？　なんてことを考えながら町の中をウロウロしていると……あったあった。ツールショップに〝秘密のモ

PART 1

〃ノ〃なんてのがあるではないか。
ワクワクしながら買おうとすると、「誰に聞いたか……」と言われて追い出されてしまう。ここで、「なんだ、売ってくれないのか」とあきらめてしまうキミは、若葉マークでも付けていなさい！
ダメと言われりゃ、なおさら欲しくなるというのが人情じゃござんせんか。売ってくれるまで何度もアタックしてみよう。すると、店のお兄さんも根負けして、しぶしぶではあるけど、アリサに秘密のモノを売ってくれるぞ。
秘密のモノってなんだんべー？ と、ひもといてみると、なんとロードパスではないか。ここでアリサはピンときてー－0番……はしなかったけど、カミニートでの、とある会話を思い出すのであった。

「ロードパスのない者は、ここを通れないないない……」（デジタルリバーブがかかっております）
そっかあ、これであのベルトコンベアもどきに乗って、スペースポートに行けるんだな！
ところで、アリサの探しているタイロンはこのシオンにいるって聞いていたよね。でも、どうやらメデューサ退治に出かけていったらしく、もうここにはいないのだ。

おっ、なんだこれは？ こりゃ買ってみないとわからんな。

これ以上遠出するのも少々不安なので、とりあえずカミニートに戻って、体力を回復させておこう。そして、さっき手に入れたロードパスで、いよいよスペースポートに行っちゃおう。

さらばパルマよ～ってか

すぐ宇宙船に乗れるかなって思っていたけど、どうやらパスポートが必要らしい。パスポートの申請窓口では、お姉さんの質問にちゃんと答えないといけないぞ（正直に答えてパスポートがもらえない人もいるかも？）。
さて、パスポートも手に入れたことだし、いよいよパルマ星を飛び出すときが来たぞ。

宇宙船に乗りこんで、しゅっぱあ～つ！ このときに出てくる星間飛行のアニメ（っていうのかなあ）には、またまた感動！ 音楽も、とってもイカしてるのだ。
ギュイーンと到着したところはモタピア星のパセオ。パセオと聞いて、何かピンとこない？ そう、シオンのあるお兄さんが、「パセオの商人に……」と言ってたね。まず、その商人に会ってみよう。す

ギクッ、じつは……なんてことはない（と思う）。

るると、「10億メセタで……」などとんでもないことを言ってくる。
　でも、そこは商人、10億なんてのはふっかけで、ホントは金目の物ならなんでもよかったんだ。その証拠に、ラコニアンポットを見せたら、かんたんに交換してくれたでしょ。いいかげんなヤローだね。
　さて、ここでいきなりビジュアルモードになって、勝手に会話が進む。な～るほどね、

このバックの絵がカッチョエエんだ。

このかわいらしいネコは、アリサの旅の道連れとなる最初の仲間だったんだ。
　そうか、これで情報のつじつまが合うぞ。まず、シオンにいたタイロンが、アリサの来る以前にメデューサを倒しに旅に出た。そのときタイロンは、今仲間になったミャウを連れていったワケだ。しかし、タイロンはメデューサによって石にされてしまった。ただ1匹とり残されたミャ

いざ！ モタビア星に出発だ！

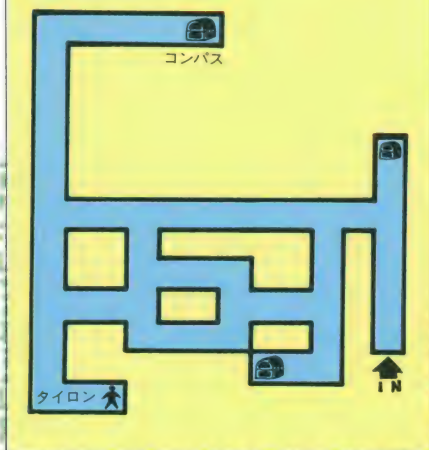
ウは、後から入ってきたシオンの人に引き取られ、さらにそこからパセオの商人の手に渡ったんだね。そこに現れたのが主人公、つまりアリサだったってわけだ。
　う～ん、こうしてみるとストーリーが凝っているなあ。最近の「レベルを上げるRPG」から「ストーリーを楽しむRPG」に視点を変えたというのは、とてもよい傾向だと思うよ。ストーリーを前面

おいおい、そんな金あるわけないだろ。でも出方しだいでは……。

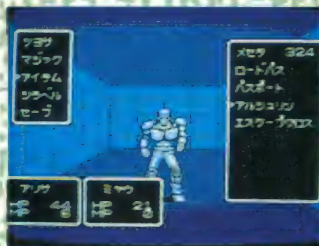
に出すことで、レベルを上げまくるうざったさがなくなるんだからね。

よくできた石像だこと

　さて、これからタイロンを探しにメデューサの洞窟へ入っていくわけだ。ここで、洞窟で戦い抜くためにこれだけは欲しいという持ち物を紹介しよう。初めての洞窟探検だから、なにごとも慎重にね。
・サーチライト（または、ライトペンダント）
・アルシュリン（石化を治す薬。ミャウが持っているぞ）
・ペロリーメイト（金に余裕があったら、ちょっと多めに買っておこう）
・エスケープクロス（逃げそこなって袋だたきにされるこ

PART 1

とがない）
・おやつ（300円分まで）
・おこづかい（500円まで）
とまあ、これだけそろえれば磐石。ちなみに最後の2つは冗談だぞ（当たり前だ！）。
では、さっそく洞窟に足を踏み入れてみよう。中では、ウイングアイ、グリーンスライムなどが、大量に出てくる。数が多いので、アリサたちはすぐに不利な状況に追いこまれてしまうだろう（とくにミャウ）。
少しでもヤバイと感じたら、それ以上奥へは入らずに入口付近で戦うか、おばさんの家へ直行。何度か往復するうちに、レベルはガンガン上がって行くからね。
グルッとひとまわりして見つけたのは、お金少々と石像が一体。
アリサ「ふ〜ん、よくできた石像ね〜」
ミャウ「違うってばあ。これがタイロンにゃのよお」
アリサ「あそっか、それじゃこの石像に薬をかけちゃえばいいのね。そーれっ」
ザッパ〜ン!!
という会話をしたかどうか知らないけど、薬を使ったおかげでタイロンをもとに戻すことができたぞ。やったね。

仲間と出会うとこんな画面に。必ず重要なことが聞けるぞ。

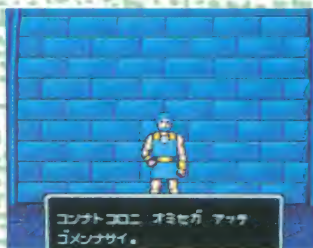
ミャウの持っていたこのクスリを使うと……おおっ！

ここで、「またビジュアルモードに入るんだ。タイロンのアップって、ほとんど北斗の拳のファルコか、アーノルド・シュワルツェネッガーだぜ。
そのタイロンのお話によると、この洞窟のどこかにコンパスを隠してきたとのこと。これを探しあてれば、とりあえずこの洞窟はおしまい。出ていっていいよ。
おばさんの家に戻って一息ついたら、また情報を整理し

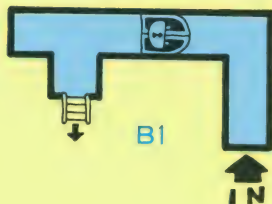
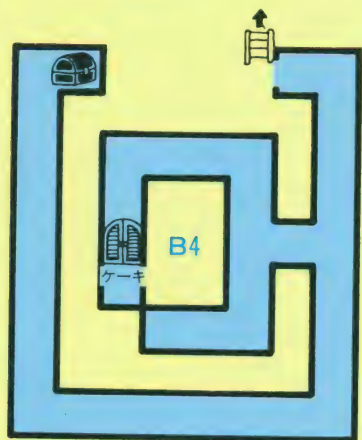
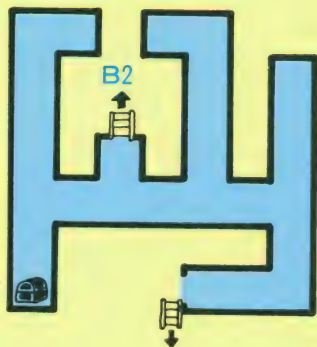
てみよう。
「エピの森はコンパスが……」という情報は聞いたかな? 今手元にコンパスがあるってことは、そのエピの森を通れるってことだね。コンパスがないまま森に入ると、迷ってしまい、追い出されるハメになってしまうぞ。
　森を抜けるとそこには村があるんだ。ここはエピの村というんだけど、また新たな情報がたくさん入ってくるぞ。

エピの村である話を聞くとみつかるダンジョンキー。

しかも重要なものばっかり。
　とくに重要なのは、モタビア関係の話とダンジョンキーのありか。話によると、ダンジョンキーはカミニートの倉庫にあるっていうじゃないか。
　倉庫といったら、アリサの家のすぐそばだ。でも、あそこは一度まわったはずだけど……。とにかく行ってみよう。

人間まるくならなくっちゃね

　ダンジョンキーが手に入ったところで、ひと休みしながら、また情報をまとめてみよう。今度はモタビア星に関してだよ。
　どうやら、モタビア星を治めている総督はラシークと仲が悪いらしい。だから、ラシークを倒しに行くアリサたちの強い味方になってくれそうだ。ところが、総督は贈り物を持ってきた人でないと会わないという。でも、何を持って行けばいいんだろう?
　あ、そういえばパセオの女の子が「総督は甘いものが大好き」なんて言ってたな。でも、甘いものなんてどこで売っているのかなあ? と考えこんでいたら、ほら、パセオスペースポートの運搬員が言っていたじゃないか。「パルマ星のナウラという洞窟にはケーキ屋がある」ってね。
　ホラホラ、ちゃんとメモしておけば、ちょっと考えるだけで芋づる式に謎が解けていくでしょ。こういうところで効果を発揮してくるってワケだ。ここまでわかったら、ナウラ洞窟へ行くっきゃないね。ダンジョンキーもあるし、もう磐石だぜ。

　さて、やってきましたナウラ洞窟。ここは、敵もそれほど強いのは出てこないし(レベルをそれなりに上げていればの話)、あまり広くない。だから最下階へ降りるのに、そんなに苦労はしないと思うよ。
　いちばん奥のトビラをガーンと開けると、……ケーキ屋だった。たしかにケーキ屋だった。そして、店のまん中にはケーキ屋ケンちゃんがいた。なぜ!? どうしてこんなとこ

こんなところにだれが買いにくるかってーの!

ろにケーキ屋が!? ま、問いつめるのはやめておこう。むこうも恐縮して、「こんなところにケーキ屋があってゴメンナサイ」と、あやまっているんだから。

人間、まるくならなくっちゃね。

総督はそう解く!?

総督への贈り物もできたし、もうカンペキだね。ここでダアーツと総督のところへ行きたい気持ちはわかるけど、その前にもう1つの洞窟、イアラへと足を運んでみよう。

ここではリッチ、バットマン、ゴールドレンズが現れる。とくにバットマンは、何度も出てこられるとツライ存在だ。

しかも、この洞窟にはたくさんの落とし穴があるんだ。

はいはい、ちゃんとこちらにございますだよ。

ダメージこそ受けないが、マッピング中にハマると、1階下に落とされて、どこにいるのかわからなくなってしまうこともしばしばある。要注意だよ。

地下4階に降りてちょっと歩くと、いきなりスケルトンが現れる。こいつは、シルバータスクというアイテムを守っている、いわばこの洞窟の親玉なのだ。

見事スケルトンを倒し、シルバータスクを手に入れたら、ミャウに装備させよう。シルバータスクって、〝銀の牙〟って意味だもんね。

さあ、パルマ星で今のところまわれるところはもうないはず。ワクワク気分で総督の待つ(待ってはいないか……)モタビア星に飛ぼう。

さっそく総督の邸宅に乗りこむわけだけど、その前に、入口の前にいるストームトゥルーパーみたいな検非違使に

B1

男

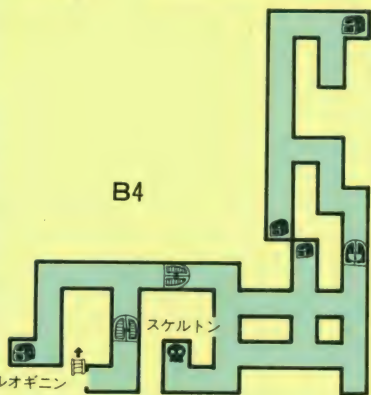
IN

B2

モタビア星総督の邸宅。デカイなあ。

(オイオイ、いつの生まれだよ)
話しかけてみよう(グウグウ)。敷地に入るための通路でロボットが出てくるけど、ショートケーキを渡したら景気よく通してくれたぞ。思ったとおりだね。

表に出て総督の家に入る前に、1軒小さな建物があるでしょ。じつは、ここでもタダで体力回復できるのだ。もし体力がボロボロでほとんど血

総督のおじさまは、ワタシにとってもやさしくしてくれたのよ！

だるまの状態だったら、ここに泊まってビシッと決めていこう。なんせお偉いサンに会うわけだから、身なりだけはキチンとしないとね。

さて、邸宅に入ると、総督はことのほか歓迎してくれるんだ。ま、気に食わないヤツを倒しにいくんだから、当然といえば当然か。

しかも、この総督は仲間の斡旋までしてくれるんだよ。「私の手紙を持って会いに行くがよい」なんて言っちゃって、カワイイ子にはとっても優しいおじさまなのだ。

この後、総督は優しさついでに一晩泊めてくれるんだ。長旅で疲れているアリサたちは、5分とたたないうちに眠りこけてしまった……。

トントン……何の音だろう。

イアラの洞窟

B3

B4

スケルトン

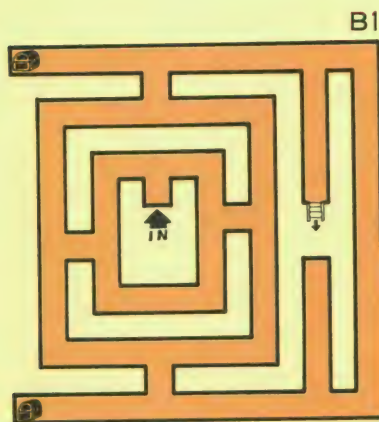
ルオギニン

誰か来たのかな……と不思議に思っていると、いきなりイマジニアマスクじゃなかった、〝ナイトメア〟が現れた！　なぜこんなところに!?　まさか総督のワナだったのか!?　急展開の次号を待て！

なんて大ボケこいてる場合じゃないぞ。あたりは真っ暗で逃げられそうもないし、こりゃもう戦うしかないっ！

でも、こいつのHPを見てよ。255だってさ。ホントに勝てるのかなあ。ま、とにかく戦ってみよう。

バシッ！　いきなり金縛りにあってしまったぞ。それに、敵の一撃はものすごく強いんだ。ミャウのドヒールをビシバシかけてもらわないと、ものの数ターンしかもたないぞ。

そうこうしているうちに、タイロンが死に、ミャウも死に、アリサは血だるま虫の息。

なのにナイトメアのHPは100以上も残っている。こんなのってありかよー！ もうあと一撃でアリサも死んじゃうじゃん。どうすりゃいいんだ。くやしいなあ。

しかたなく、ナイトメアに最後の力をふりしぼって戦いを挑んだ。

パシッ！

やられたのはアリサのほうだった。なんと、ここまで来て全滅してしまうとは！

あーあ、セーブしたところからやり直しかぁ、と思ってボタンをバシバシ押していると、画面に1行。

「○○○○○○○○○」

へぇ〜、こいつは驚き。やり直さなくてすんだぜ。それにしても、なかなかスゴイ演出だね。手に汗にぎっちゃう。

マハルの洞窟

ちなみに、パーティー全員がレベル20以上なら、倒せないこともないんだ。アリサがフレエリを連発して、ミャウは戦闘&治療をするんだ（タイロンはもちろん全力戦闘）。

このタイミングがよかったり、敵が何発かハズしてくれると、ボロボロになりながらではあるが、勝てるぞ。

ところが、倒して手に入るのは、経験値が10だけ。だから、無理に倒そうとしなくてもいいんだよ。

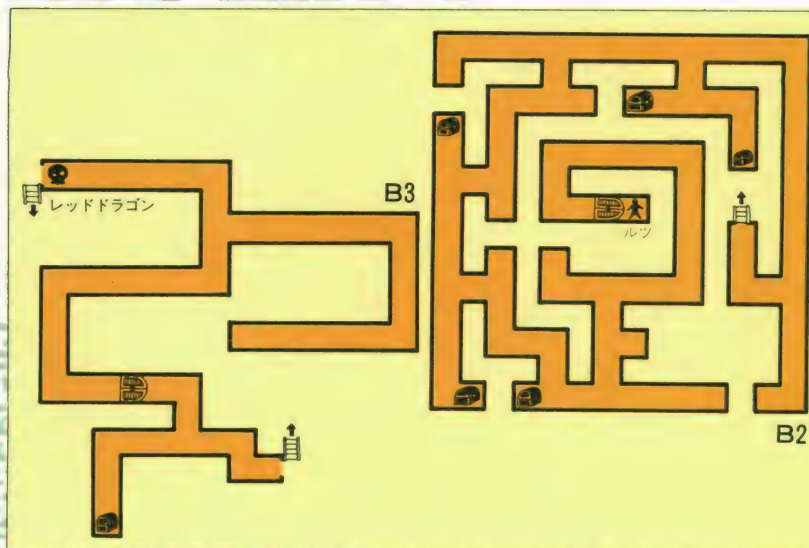
興奮のルツBO！

総督の言葉を頼りに、パセオの北にあるマハル洞窟へ行ってみよう。なんといっても、ここにはすごいエスパーがいるという話で、この人が仲間になれば、大きな戦力となること間違いナシ。

洞窟に入ると、レッドスライムやタランチュラなどが金縛りで邪魔するけど、強くなってしまったアリサたちには"へ"でもないぜ。

いちばん奥の部屋に入ると、白いローブをまとった青年がいる。「修行中です」と言って追い出されそうになったけど、アリサがここで総督の手紙を

このルツは最初からフレエリが使えるのだ。でも弱いんだよね。

PART 1

すかさず出すってえと、青年(つまりルツ)もわかってくれて、仲間になってくれたってわけさ。

これからがF・Sだ!

とまあ、4人がそろうまでの攻略をズラズラやってきたズラ(いきなりデゾリアンになってしまった)。この時点で、「もうすぐこのゲームも終わるだろう」なんて思っているキミはサッカリンかチクロと同じくらいにアマイ(ホントに、いつの人間だよ)。

じつは、ここまででまーだまだ半分も来ていないんだ。セガの開発担当者の話によると、4分の1程度だという。

ゲェ～ッなんて言わないでね。だって、このゲームは早く解けばいいってもんじゃないんだからね。ファンタシースターは、あくまでも、「レベルを上げるRPG」じゃなくて、「ストーリーを楽しむRPG」なんだ。これだけは、よーく肝に銘じておこう。

健闘を祈る。

ルツの案内でこのマンホールに入る。この先何が待つのか!

ナウラ洞窟
パヤマーレの丘
ロアーの村
スペースポート
カミニート
居住区
パロリト
居住区
港町シオン
イアラ洞窟
メデューサの洞窟
エピの村

PART 1

注：溶岩地帯は、ものすごい熱で通る者の体力を奪っていく。レベルが高ければ死ぬことはないが、マーシーズ、ビッグイーターなどの強敵が現れるので注意が必要だ。なお、フロームーバーを使えばノーダメージで行けるよ！

パセオ
アリジゴク地帯
スペースポート
ウーゾ
カスバの村

PART 1
モタビア星全図
マハルの洞窟
ソピアの村
毒霧地帯
注①：アリジゴク地帯では、ランドマスターに乗らないと、足を踏み入れたとたんにアリジゴクと闘うはめになる。
注②：毒霧地帯では、たとえランドマスターに乗っていても、一歩動くごとに大きなダメージを受ける。キミはソピアにたどり着けるかな？

後半戦 ハイライトシーン集

4人の仲間がそろっても、まだまだアリサたちの旅は続く。これからキミが出会うであろうシーンから、ほんの一部を紹介しよう。

PART 1

限りなく完全に近い(?)

敵キャラデータ集

名前の下の数字は、左からヒットポイント、経験値、メセタです

巨バエ系

モンスターフライ

8 2 3

いちばんはじめに会うのがこいつ。こいつでレベルを上げていこう。それにしてもレベルが上がっても出てくるのは、ちとうざったい。

ヘレックス

25 7 42

どうでもいいけど、こんな弱いやつにフレエリをかけられるのってすごくムカツクね。

大ヤゴ系

スコーピラス

12 4 13

モンスターフライにつづくザコキャラ。でも、はばたいただけで、なんでダメージをくらうんだろ。

ラージヤーゴ

20 5 11

戦ってみるとザコなんだけど、倒した後の宝箱を開けてびっくり、見てびっくり。必ずといっていいほど矢が飛んでくるぞ。

バイターフライ

22 6 27

ラージヤーゴの親方。ナマイキなことに、かなしばりをかけてくる。そんな小細工オレたちに通用すると思ったら大マチガイだぜ!

目玉系

ウイングアイ

11 2 6

目玉シリーズのひとり。一番弱くザコ以外のなにものでもない。メデューサの洞窟でいやになるほど出てくるぞ。

デビルバット

16 5 12

デビルマンとは何の関係もないらしい(当たり前か)。ザコだが、レベル1～3のときに出てこられるとやっかい。

PART 1

スライム系

ブルースライム
40 5 19

寒い地方によく出現する。しかししょせんスライム。軽く一掃だ。

レッドスライム
29 11 31

かなしばりという、なかなか味なことをしてくる。せいぜいいたぶってあげよう。

グリーンスライム
18 4 8

レベルの低い洞窟で出現(メデューサやガシコへの洞窟など)。スライムのなかでいちばん芸がない。

ゴールドレンズ
28 9 24

目ン玉シリーズの親分格。見ためで判断しないほうがいいよ。たばになってかかってくるからね。

砂虫系

デザートリーチ
70 15 47

サンドワームのアニキ。ムラサキ色でとってもカラフル。イロケづいてんな、こいつ～！

食人植物系

キラープラント
23 4 21

ちょっとレベルがあがるとすぐ出てくる。ゲロだかベロだかよくわからないものを吐いてくるぞ。キッタネェ～！

マンイーター
18 3 13

マンイーターなんていうくらいだから、パックリ頭から食べられちゃうのかなと思ったけど、ただただゲロを吐くだけでした。

サンドワーム

40 9 30

パルマ星の砂漠でひたすら獲物を待つ巨大生物。この種では最も弱いが、その攻撃力は大。

リバイアサン

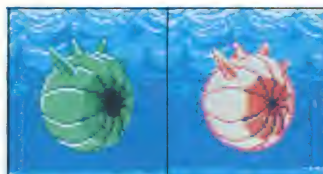
82 20 129

あらあら、今度は青くなっちゃって。よっぽどせっぱつまってるんだね（なんじゃそりゃ）。

浮遊貝系

アンモナイト

62 16 46

浜辺でよく出てくる。レベルをきちんと上げていればそれほど苦労はしない。なぜかよく逃げられる。

マイマイ

90 19 71

こいつが出るころにはキミはかなり強くなってしまっているので、何をいまさらこんなやつ、みたいな感じで、倒してしまおう。

半魚人系

シャーキン

42 11 12

序盤戦、浜辺に足を踏み入れるとすぐに出てくる。レベルが低いうちは鬼のように強く感じるが、後のほうではカモになる。

マーシーズ

58 14 43

溶岩地帯だけに出現する。溶岩でダメージを受けてきているのにさらにダメージを与えられると、しゃくにさわるぜ。

スケルトン系

スケルトン

42 13 25

序盤ではかなりツライほう。イアラの洞窟でシルバータスクを守っているぞ。

PART 1

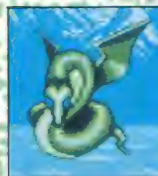
ゾンビ系

ゾンビ
87 20 27
グアランの死体置場にいるゾンビ集団には気をつけよう。ま、逆に言えば金かせぎになるんだけどね。

グール
68 16 26
生前、あまりにも妄執が強かったため、死にきれず腐った体に魂を宿したまま生きる。それがグールだ。迷わず殺すべきである。

マッドストーカー
79 22 87
スケルトン系では最強。単独では行動せず、出会うときは必ず複数。盾の紋章が生前の地位を物語っている。

スカルソルジャー
57 18 37
スケルトンの兄キ分。パルマ星に住んでいる。よく見ると盾の紋章が違うことに気づくだろう。

大蛇系

スネークロード
110 26 125
出現しはじめるのが、比較的進んだところなので、HPのわりには苦しまない。しかしあなどってはいかんぞ。

フレームリザード
93 28 101
サーペント強化バージョン。めったに会わないが、出会うとやっかい。

サーペント
80 23 96
けっこう早いうちから出てくるくせに強い！　きちんと装備を固めておかないと、こいつの吐く炎で焼かれてしまうぞ。

ピュート
100 21 59
HPが100もあるゾンビ。赤いヘアバンドがとってもオシャレ。

カブトガニ系

カブトガニ

46　9　40

シオンの南にある半島の浜辺でよくみかける。シャーキンが倒せれば、とくに問題はないだろう。

エグゼキュート

62　12　63

メッタに現れない。デゾリスのある地方に住む。動き以外何の特徴もないやつ。

大グモ系

タランチュラ

50　10　51

攻撃力は強いわ金しばりはかけるわで、序盤戦は苦しむぞ。金しばりをかけられる前に倒せる力がほしいね。

アリジゴク

66　8　7

ランドマスターがないとき、アリジゴクの上に乗ると出てくる。かせぎができないように、金と経験値は異様に低い。

魔法使い系

リッチ

30　14　8

リッチっていうからどんな金持ちかと思ったら、とんでもないビンボー人だったんだ。でも経験値が高いから許そう。

ワイト

50　18　40

リッチと同じようにビンボーなのかな、と思うとそうでもないぞ。体力的には全然強くないので、倒すのは楽。

ドルージュ

60　22　33

こいつ、今までディスコにでも行ってたんじゃないかと思われるほど、イロあざやか。ぜんぜんかせげないしい。

PART 1

バルカン系

バルカン
133　32　120
固い。ただそれだけのやつ。

コウモリ男系

クライオン	バットマン
67　15　71＋ライト	50　11　63
こいつはどこにでも現れる節操のないやつだ。それにしても、デゾリス星で出てこられると、とっても寒そ～！	イアラ、ナウラの洞窟で集中的に出てくる。こいつを楽に倒せるようになったら話はガンガンすすむぜ。

巨人系

ゴーレム	ガイア	タロス	アイスマン
190　32　138	140　24　150	120　30　119	140　36　128
なんだこいつは！キングコングバンディか!?はたまたブッチャーか!?と思わせるほど強い。	ウォ～！デカイゼ！キツイ人はムワーラが効果的。それにしてもデカイこぶしだなあ。	天空の城でのみ現れる。仮装大賞でもやるのかなあ。	バルカンをさらに固くしたやつ。しかもこいつの霧ふき攻撃はイタイッ！

マンチコア系

マンチコア

60 15 49

意外に行動範囲が広い。外ならいたるところに現れるぞ。元の顔が人間みたいなのも不気味。

マンチコート

78 21 58＋ライト

中盤から後半にかけて出現するが、サーチライトをやたら置いていくのでうざったい。必ず置いていく設定はやめてほしかった。

ロボット系

ロボットポリス

110 25 158

一定の位置に出現して、パーティーに質問する。たいてい話すだけだが、ときどき戦いを挑んでくるやつもいる。

マシンガーダー

120 29 123

ラシークがマッドドクターに作らせた、ロボット警備兵。その鋼鉄の体は、並の剣は通用しないだろう。

大口系

オクトパス

90 20 64

中盤以降の浜辺でよく出現する。アピオンの村へ行くとき、苦戦をしいられるだろう。こっち向いて口あくだけなのにね。

ビッグイーター

118 27 98

パヤマーレ付近の溶岩地帯に現れる。フロームーバーで渡ればほとんど会うことはないぞ。

巨ゾウ系

PART 1

ビッグノーズ

いやあ、とにかくデカイ。迫力で負けそうだよ。でもマンモスに比べりゃまだカワイイよ。

マンモス

HP180、し・か・も団体様で出てくるから、たまったもんじゃない。レベル20以上でないと全滅は難しいぞ。

半人半馬系

セントール

こいつに出会ったら逃げられると思わないほうがいい。とにかく敏しょう性が高いんだ。ボクはこいつから連続8回くらい逃げられなかった。

キングセイバー

バヤマーレに足を踏み入れると、即現れる。やはり魔法での攻撃は強いぞ。こいつもやたら逃げにくい。

魔術師系

サイボーグメイジ

110 20 120

ウオンド（杖）での攻撃はたいしたことはないが、魔法はかなりキツイ。

カオスソーサラー

サイボーグメイジがフレエリだったのに対し、こちらはタンドレを使ってくる。かけられる前に倒すのが望ましいのだが……。

重戦士系

ダークマローダー

デゾリス星以降はよく出会う。装備さえちゃんとしていればオノによる攻撃には耐えられる。しかし、魔法は30～40のダメージを受ける。

デスベアラー

185 30 254

ダークマローダーの兄キ分だ。こいつは全体魔法をかけてくるから死なないうちに逃げよう。

ドラゴン系

レッドドラゴン

125 65 193

壁が赤っぽい洞窟でよく出る。こいつを倒さないと手に入らないアイテムなんてのもあるゾ。

グリーンドラゴン

160 58 176

これでもドラゴンの中では下っぱ。たまんねえよなあ。はじめのうちはムワーラなどで壁をつくるのも手。

フロストドラゴン

200 76 234

デゾリス後半の強敵。金が234メセタ入るので、戦いようによってはかせげる。

ドラゴンウイズ

210 88 176

カスパの洞窟に住んでいる。頭のカーバンクルアイを取るために倒すわけだが、ミイラ取りがミイラになるということわざもある……。

モタビアン系

モタビアンノーフ

32 5 13

モタビアンの農夫!? それにしてもこいつはビンボーだなぁ。こいつは殺すより話したほうがいい。

モタビアンイビル

42 9 40

イビルとは名がつくものの、それほど悪人ではない。モタビアンは話しかけると言葉をかえしてくるぞ。

モタビアンマニア

54 10 89＋[illegible]

モタビアンの中ではいちばん強い。マニアがいるんだったらおたく・だっていてもいいはずだ!?

PART 1

デゾリアン系

デゾリアン

78　18　105

デゾリス星人。ちなみにデゾリアンのなかには、大ウソツキがいるから気をつけてね。

デゾリアンヘッド

88　20　128

デゾリアンのリーダー的存在。テレパスやテレパシーボールを使えば会話もできるぞ。

重要人(怪)物

マッドドクター

233　25　140

こんなところにDr・KILLがいる！（んなわけないか）ちなみにこいつは全編通して2回しか出てこない。

メデューサ

200　50　194

ある盾がないとき戦うと、一撃で石にされてしまう。ラコニアクスをかくし持っているぞ。

ゴールドドレイク

170　100　0

なんと！　こいつはドヒールを自分にかけるのだ！　一回80も回復してしまうので、よほど効率よく攻撃しないと倒せないぞ。

タジム

125　0　–

ルツの師匠。ルツだけで戦わなくちゃいけないぞ。レベルが低いと危険。フラードマントをくれる。ヒューンがよく効くぞ。

ナイトメア

255　10　0

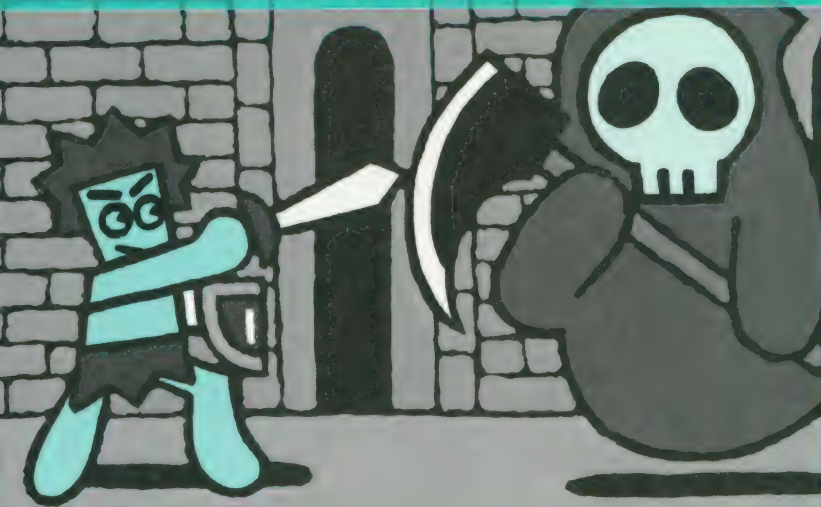
HP255〜!?　こんなのに勝てるのかよ〜！（本文参照ね）

ラシーク

165　60　0

お、こいつが兄のかたきのラシークか？　でも、マッドドクターみたいだね……。

スーパーワンダーボーイ モンスターワールド

ワンダーボーイがパワーアップ!! 上へ下へと大冒険だ。

おお勇者よ よく読むがいい

"ワンダーボーイ・モンスターランド"の名前でゲームセンターで好評だったゲームのマークIII版が登場した（○○エンジンで某ゲームをプレイした人も多いかな?）。

でも、ビデオ版とはちょっと勝手が違うので、「6000ゴールド残してクリアできるぜ!」てな人も、よく読んでもらいたい。

ゲームの基本的な進め方は、敵を倒し、お金を貯めて、アイテムをそろえていくというもの。アイテムの入手方法は、お金で買うか、敵を倒して奪うか、もしくは人からもらうかだ。

各ラウンドには、1〜2匹のボスがいる。そいつを倒すことにより剣を奪うことができたり（この世界では、剣は奪うしかないのだ）、カギを得たり（これがないとゲートから出ることができない）、はたまたラウンドクリアができたりする。

お金を貯めたら、さっそく

PART 1

アイテムショップに走ろう。アイテムショップでは、必ず2つの商品を売っているぞ。もちろん、お金が足りなければ買えないのであしからず。

また、このゲームはご多分にもれずライフ制である。ライフがなくなるとゲームオーバーだけど、復活の薬を持っていれば、ライフ満タンで復帰できる。また、敵が落とす♥や酒場、病院で、失った体力を戻すことができる。そして、ラウンドクリア時には残体力がボーナスになり、体力が♥1個分増える（ボスを倒したときも♥1個分増える）。

◀敵をやっつけてお金をかせいでいく。地形もさまざまだ。

また、体力の上限値は、スコアによって上がっていく。まず、3万点で1つ増えて♥6個分になるね。続いて、10万点でもう1つ増える。さらに、20万点、30万点で1つずつ増え、40万点で最大の♥10個分になるっ！ 体力の上限をどんどん上げていけば、死ぬことが少なくなるぞ。

さて、ドラゴンを倒すためには情報の収集とアイテムの入手を行わなければならない。

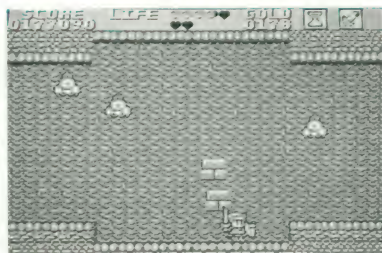
▶全12ラウンドを通じて、さまざまなしかけがある。ここは溶岩地帯。

情報の入手は酒場で行う。1〜5ラウンドでは、この本でもある程度書くけど、バーテンは、かなり重要なヒント（ほんっとぉーに重要なヒントもあるぞ）を教えてくれるので、一度は入ってみることだね。

アイテムは、魔法や防具だけではなーい！ じつは、その他に重要なものがいくつもある。それらについては、次のコーナーで詳しく解説するぞ。よく読めば、おのずと入手方法もわかってくるだろう。

てなわけで、だいたいの説明は終わりだ。キミは全12面をクリアしてドラゴンを倒せるかな？ では、テムジンとともにごゥごゥ……じゃなくて、GO！ GO！（内輪ネタで攻めてしまった…）。

▶イジワルな落とし穴。ここまで行くのは、たいへんだぞ。

アイテムだ！

大ハート

残体力がボーナス得点になり、体力が最高値までアップする。病院に入るのも、同じ効果がある。

小ハート

ライフが♥1個分増える。コウモリが持っていることが多い。体力が少ないときに出やすいようだ。

金袋

10～45Ｇのお金。７Ｒからは、ボスが出してくれる。ビデオ版の65Ｇ技はないよ～ん。

金貨

もちろん、とってうれしいお金で、１～９Ｇになる。前半のボスを倒すと、８枚ばらまいてくれるよ。

ハープ

またまたボーナスキャラの１つ。3000点。

かがみ

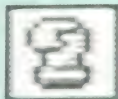
これまたボーナスキャラの１つ。2000点。

ネックレス

これもボーナスキャラの１つ。1000点。

ポット

得点になるボーナスキャラの１つ。500点。

ガントレット

攻撃力が２倍になる。これもボス部屋の前で出るとうれしい。条件を満たせば、店でも買える。

ふしぎなマント

一定時間攻撃を受けなくなるうれしいアイテム。ボスの部屋の前で出ると、思わずルンルン♥

王冠

とどめだ!!　ボーナスキャラの１つ。１万点。ふう……。

てんびん

しつこいけど、ボーナスキャラの１つ。5000点。

竜巻の魔法

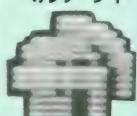
敵や壁にぶつかるとはねかえる。２発ダメージを与えると消える。中央がへこんだ場所で有効だぞ。

爆弾

一番弱い武器アイテムだが、安くてお買い得。武器は、レバーを下にすると勝手に撃ってしまうぞ。

ウイングブーツ

ジャンプボタンを押しっぱなしで長距離の空中浮遊ができる。セラミックか伝説のクツがあれば…。

ヘルメット

受けるダメージが半減する。かなりの時間有効。条件が合えば、アーマーの店で買える。

PART 1

装備しだいで強くなる

剣

ボスキャラを倒すことにより、徐々に強いものが手に入る。ドラゴンを倒すには伝説の剣が欲しい。

カギ

ボスが持っている。これがないと絶対にラウンドクリアできない重要アイテム。

サンダー

画面上すべての敵に剣１回分のダメージを与える。値段は高いけどおすすめ。どこかで10回分手に入る。

ファイヤーボール

ホーミング機能付きのスゴイやつ。与えるダメージは、持っている剣の１回分（竜巻も同じだよ）。

たて

持っていないとオークの矢などがつらい。最終的には、やはり伝説のたてがいいぞ。

巻物（まきもの）

２面のばーさんがくれる。これを４面のキャサリンに見せると、ふえと交換してくれる。

復活の薬（ふっかつ）

これがあれば、ライフがなくなっても最大値まで復活する。しかし、あまりこれに頼るのは禁物。

砂時計

これを取ると、砂時計がもとに戻る。砂が落ちきると、ライフが♥１個分減っちゃうぞ。

よろい

ライト→ヘビー→伝説という買い方と、ナイト→ハードという買い方がある。キミはどっちだ？

お守り（まも）

７面の謎のじーさんがくれる。ただし、ふえがないとダメ。これで、勇者の紋章が手に入るぞ。

ふえ

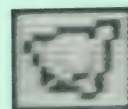
４面のキャサリンが巻物と交換にくれる。７面のある場所で吹くと、謎のじーさんの城が出現する。

ラブレター

これをベティに見せると、なぞなぞのヒントがもらえる。５面の酒場でジャックがくれる。

ブーツ

ゴーツではない（フォントの作り方がヘタだ）。セラミックブーツがあれば、伝説のクツは不要？

ベル

最終面の城で、進むべき道を音で知らせてくれる。これで迷路も怖くないぜ！

ルビー

これを持っていれば、ドラゴンにダメージを与えられる。どうやって入手するのかな？

勇者の紋章（ゆうしゃ もんしょう）

お守りと交換で得られる。でも、じつはこれだけでは効果がないのだった。はてさて……。

ROUND 1

「モンスターワールドへようこそ」と書かれた立てカンバンからスタート。カンバンの横の木でジャンプすると、隠しゴールドがある。それを取ったら、家に入ろう。

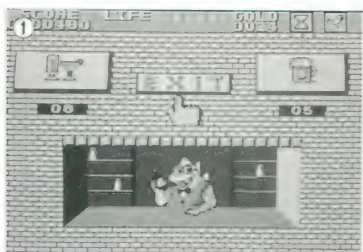
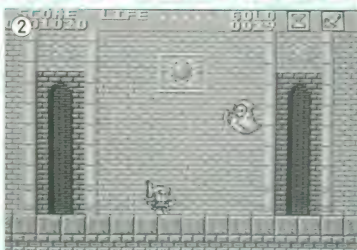
家のばーさんは、ゲームの目的を話してくれる。また、短剣グラディウスと復活の薬もくれるのだ。ここに入らないと絶対に先に進めないので、必ず入ろう。

家の上には隠しゴールドが3つある。必ず取っておくべし！

酒場で得られる情報は2つ。「となり町に通じている門のカギはDEATH MASTER（死神）が持っている」と、「一番右端の木のところでジャンプ……」だ。

酒場は、できるだけ使わないようにしたいもの。体力がフルならなおさらね！

何も書いていないドアが、1面のボス、死神の部屋だ。こいつの倒し方は、いたってかんたん。近寄ってきたところを突っつけばOK。4回ダメージを与えれば、大爆発を起こして死んでしまうぞ。8個のコインを上手に集めてからカギを取ろう。

もし、死神やアナコンダにやられてライフが減ってしまったら、右端の木のところでジャンプしよう。すると♥が出るので、これを取ってライフを回復しよう。門をノックして、ラウンド1は終わりだ。

▲この酒場でお酒を飲むと、ライフ回復。未成年の方お断り（?）。

▶ボスの死神。4発当てるだけで死ぬので、楽勝！

ROUND 2

スタート地点は商店街。マイコニッドがうろうろしている。でも、こいつらはいい金ヅルなので、全員なぶり殺しにしてやろう（まあー、怖い表現！）。ちなみに、店に売っているのは、たて、ブーツ、竜巻と爆弾だ。酒場もあるぞ。

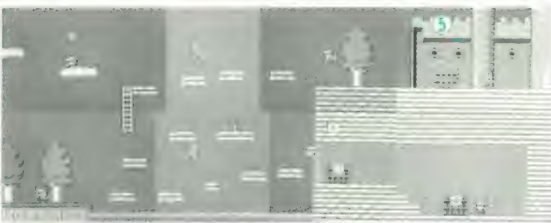
右に進んでいくと、川があるけど、これは落ちても平気。

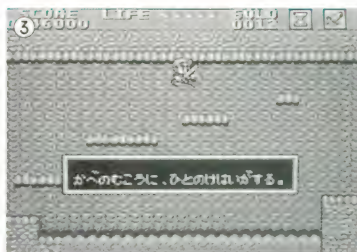
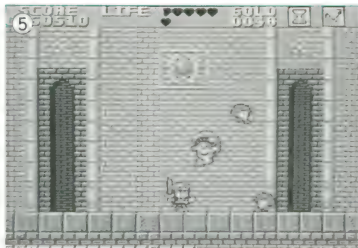
その先に、2面最強のザコ、オークが洞窟を守っている。たてを買った人は楽勝だけど、そうでないひとは矢をよけなきゃいけないので、なかなかめんどうなんだ。あと、まんなかのサボテンに隠しゴールド

PART 1

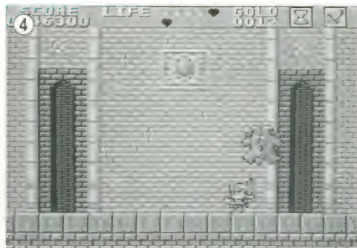
があるぞ。
洞窟の中のコウモリは、タイミングを覚えれば楽。倒すとたいてい♥になる。オークに殺されかけた人も、これで安心だね。
少し進むと、下に溶岩流が見える。ここに落ちると、あまりの熱さに♥が一つ減っちゃうので、上手に足場をジャンプしていこう。すると……。「壁の向こうに人の気配……」というメッセージが出る。
そこですかさずレバーを上にすると……、ばーさんが出てくる。このばーさんは、バラボロにいるキャサリンあての手紙をくれるので、必ず入っておこう。
さて、中ボスのVAMPIRE LORD(バンパイヤボス)だけど、こいつは火の玉を吐いてくる。ビデオゲーム版と吐き方が違うから、ちょっととまどうかもしれない。でも、タイミングよくジャンプでかわして近寄ってしまえばこっちのもの。あとは、コウモリと同じ動き方をするので、かんたんかんたん。6発で倒せるぞ。
洞窟を抜けると、高度なジャンプテクを要する地帯にやってくる。右のほうにはクツ屋と病院があるけど、溶岩に落ちてボロボロの人

↑スタート　　　　ゴール↑

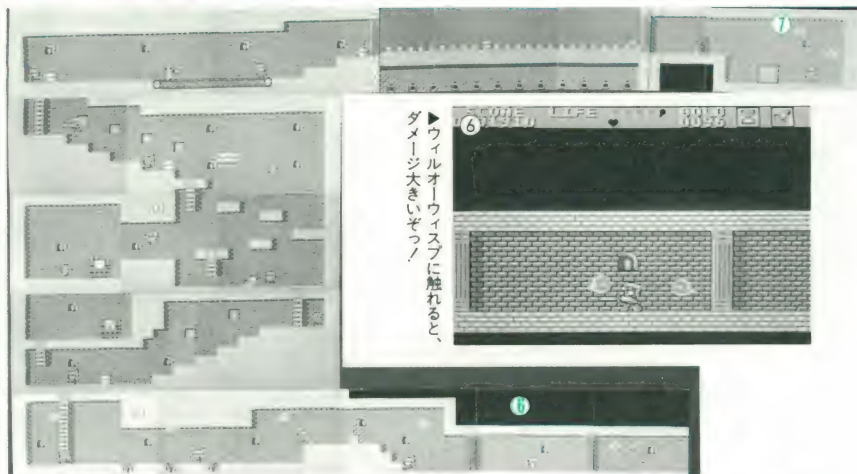
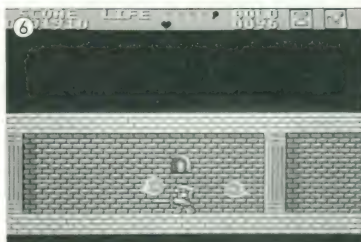
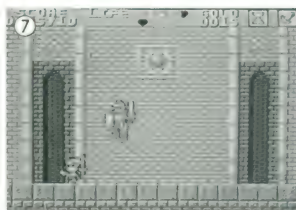
↓スタート

←ゴール

以外は、病院のお世話にはならないほうがいいね。
ハシゴを上がった後、左上の雲に乗って、隠しゴールドを出そう。
その先、ジャンプで右に進むときはオークの矢に気を付けていこう。当たると一気に下の面まで落とされるぞ。
さて、いよいよ真のボス、MYCONID MASTER（おばけキノコ）が待っている。こいつは、ジャンプしながら、キノコを生産して攻撃してくる。「なんでこんなにたくさん産めるの？」と考えてるヒマなんてないぞ。
でも、バンパイヤボスを倒してブロードソードを持っていれば4発で倒せるから、意外と楽勝かな。
カギを取ったら、すかさずゲートにLET'S GO！

▲ここの壁が隠しドアになっている。入ると巻物を……。

▲強敵だったオバケキノコ。子キノコを、ドカドカ出してくるぞ！

▲中ボスのバンパイヤは剣を持っている。楽勝だねっ！

ROUND 3

レッドナイトの城では、火の玉がビシバシ飛んでくる。火の玉はテムジンとX座標を合わせるように飛んでくるという動き方をする。しかも、これに当たるとなんと！♥1・5個も失ってしまうんだ。こいつはちょっとやっかいだね。

とくに、最後のハシゴの近くにいるヤツは、剣では倒せない位置にいるので手強い。うまく誘導して、タイミングよく走り抜けよう。
上に行くと、キノコやアナコンダなど、おなじみキャラが続出するけど楽勝！
ちなみに、城の中には武器屋（ファイヤーと竜巻）と酒場がある。酒場でビールしか飲まないと、「ビールなんか飲んであのナイト様に勝てると思ってんの？」とあしらわれるぞ。
で、カクテルを飲むと、隠れて営業しているよろい屋のことを教えてくれる。オークのいるコンベアの前、?のついたところだよ！
さて、ボスのレッドナイト様だが、じつはすこぶるマヌケなのだ。ジャンプして襲いかかってくるところを剣で突

PART 1

▶ウィルオーウィスプに触れると、ダメージ大きいぞっ!

▶やはりこいつも強敵だったねえ、レッドナイト君。

けば楽勝、楽勝。でも、万が一ダメージを食らうと、一発で鬼のように♥が激減してしまうから、そこらへん要注意。

このラウンドは、レッドナイトを倒した時点でクリアだよ〜ん。

ROUND 4

まずは南海の島渡り。でも、ただピョンピョン飛んでいけばいいもんじゃない。クラゲもじゃまするしね。上級者は、飛石の上にある金袋(7ヵ所)を残らず取っていこう。

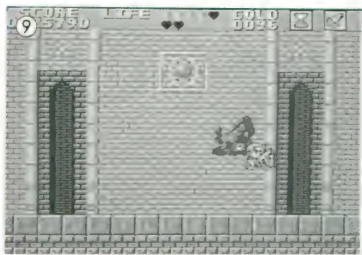
▼このあたりにはお金がたくさん隠されているぞ。要チェック。

島の上にいるカニはいいアイテムを出してくれるので、必ず倒そう。でも、ビデオゲーム版ほどかんたんには倒せなくなっているぞ。

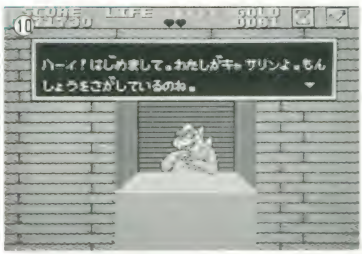
海の町パラボロは、いつの間にかラットの巣になっている。こいつらは、たいていハートを隠し持っているぞ。

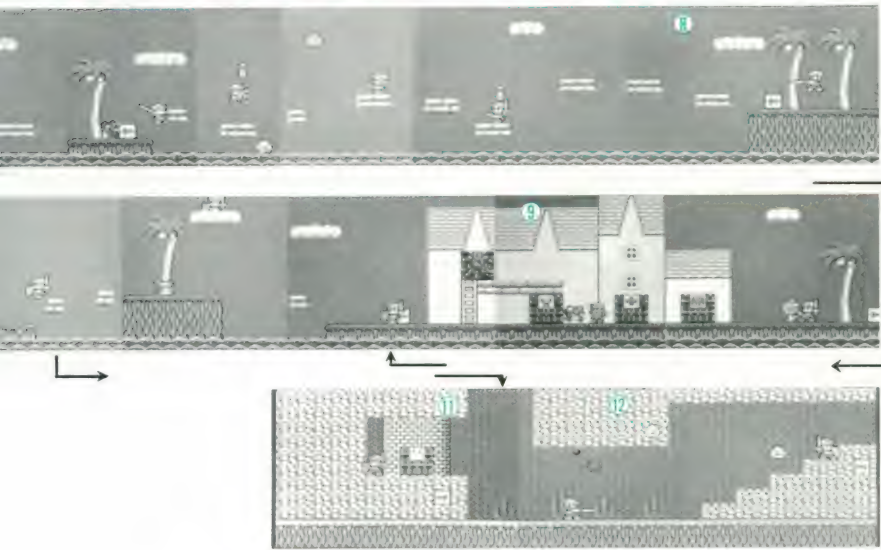
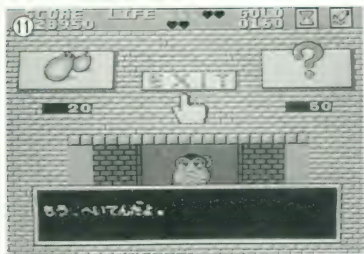
さて、ここにも商店街がある。病院、酒場、たて、よろいとあって、おんや?　2面でばーさんが言っていたキャ

サリンの家がねーぞ！　どこにあるんだ!?　と悩んでる人も多いと思うけど、じつは酒場で「キャサリンは2階にいるよ」と教えてくれるのであった。

さて、いとしのキャサリンは、バーテンの兄妹のようなキャラだったりする（期待していた方は残念でした）。彼女は巻物とひきかえにふえをくれる。これは、7面で謎のじーさんの城に入るために必要なアイテムだ。

ただし、2面でばーさんから巻物をもらっていないと、「話すことは何もない」とあしらわれて、ドラゴンを倒すことが難しくなってしまうぞ。それと、復活の薬をすでに使ってしまった人は、最低100Gは残しておくこと！

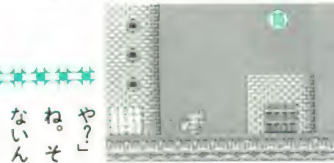
さて、もう一度島渡りをした後は、ボスのクラーケンとの対決だ。こいつは、4～5発の弾（スミ?）を並列に吐

▲クラーケンとは2回戦える。やり方は本文参照ね！

▲ハーイ、キャサリンよ！　てなわけで、ここではふえをくれるよ。

←スタート

PART 1

▲ここで復活の薬が買える。閉店はたんなるお遊び。

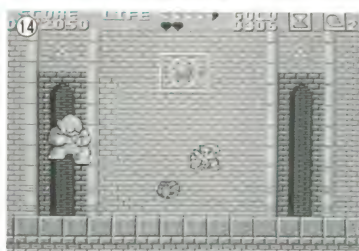
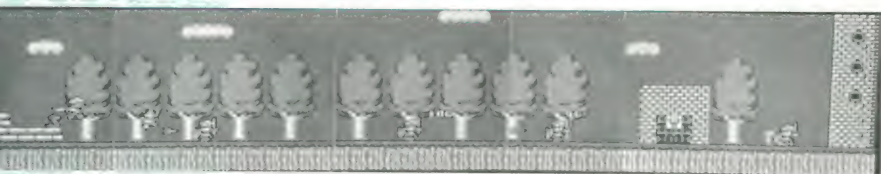
いてくる。しかも浮遊しているので、なかなかこちらの攻撃を当てにくい。ここは、タイミングよく剣を当てるしかないので、根気がいるぞ。
　こいつを倒してカギを取ったらラウンド4は終わりだ…と言いたいところだが、ここはあわててゲートに向かわないで、右に進んで海に落ちよう。
　海中には店があり（落ちるときレバーを左に入れておかないと入れないぞ!!）、そこではなんと！ 復活の薬を売っているのだ。使っちゃった人は、すかさず100G出して買おう。ちなみに、薬を持っている場合は、サンダーとファイヤーを売っているぞ。
　右に進んだところにいるタコは……固いのだ。8回も刺さないと死んでくれないんだから。でも、それだけにいいアイテムを出してくれるぞ。
　でもって、もう一度ボス部屋に入ることができる。クラーケンの強さは前と同じだけど、こいつを倒すとカギのかわりに大ハートを出してくれるんだ。体力の少なくなった人にはうれしいぞ。
　これでお金も貯まったことだし、5面に行きますか！

▲タコは固いぞ！

ROUND 5

さて、ラウンド5には前半戦最大の難敵、ジャイアントコングが待っているから、気を抜くなよ！
　まずはオーク。「おや？」と思う人もいるだろうね。そう、小コングは出てこないんだ（そういえばスケルトンもいなくなってる）。残念だね。あと、井戸に飛びこむんだけど、その後のたてスクロール場面もカットされているので、これまた残念。
　井戸の底では、この面の最強ザコ、マッドマンが登場。こいつは、2往復してからピヨコッと顔を出してくる。剣での攻撃はこのときしか効かないのでちょっとめんどうだ。
　こいつに有効なのは、なんといっても竜巻だ。動いているときでもダメージを与えられるからね。
　さて、?のつくドアに隠れ

↑ゴール

ているのが、前半戦最強ボス、ジャイアントコングなのだだだだっ！
　なにせ、カタイ、ツオイ、ムズイの3拍子そろっている。32回（ブロードソードで）刺さないと死んでくれないし、体当たりしてくるし、3つに割れる岩を投げてくるし……と、本当に最強なのだ。
　しかし、こいつにも弱点はある。それは、スミに追いつめてしまえば、比較的かんたんに倒せるということだ。でも、それでもかなり難しいんだよねー。
　苦労して倒すと、グレートソードが手に入る。ここを切り抜ければ、エクスカリバー、伝説の剣を手に入れることも、さほど難しくはないはずだ。がーんばっ（ア○ナ風に）！
　洞窟を出ると、酒場がある。ここはライフが満タンの人も必ず入ろう（スフィンクスを倒せると豪語する人は別だけ

▲このマッドマンが、見かけによらず強いんだ。

▲前半戦の最強キャラ、ジャイアントコングだーっ！　強いぞ!!

どね)。ここで28Gのカクテルを2杯飲むと、「ピラミッドの中の酒場にいるペティにこの手紙をわたしてくれ」と、頼まれる。

もちろん、これは勇者としては引き受けなきゃね。そーいえば、なんかのゲームでこんなのもあったねえ(結婚してあーたらってね……。なんたらサーガってゲームでね)。

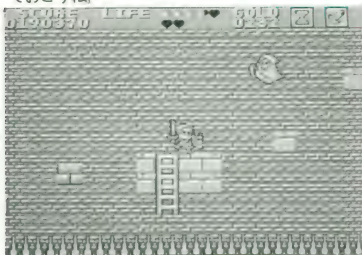
さて、マーム砂漠にはオークがたくさんいて、いい金ヅルになってくれる。こいつらもみな殺し……おっと、落とし穴だ!

穴の中では、強いコウモリさんが4匹でリンチ攻撃をしかけてくる。でも、グレートソード2回で倒せるので、いつもの調子でやれば怖くないい(めんどくさい人は、サンダー2発で一網打尽にできる)。カギを取り、コウモリを全部倒せば、地上へ戻る足場ができるぞ。

地上に戻ると、倒したはずのオークがお金を持ってウロチョロしているので、軽くやっつけて5面は終わり。ここから先はかけ足でいくぞっ!!

ROUND 6

6面はピラミッド内部。最初の針山地獄は、落ちると痛い(♥1個減)が、金袋を出してくれるおいしいザコ死神がいるぞ。また、隠しゴールド×9のところもあるから、お金は貯まるラウンドだね。

この面のボスは最強の(うわさによるとドラゴンより強いとか!?)スフィンクスだ。

なにせ、ワープするわ、雷は強いわ、固いわで、手が付けられない。

といっても、こいつの出す「なぞなぞ」に答えられれば、戦わずして勝ててしまうのだ。ところが安心するのはまだ早い。「わしの今凝っているゲームは何だ?」など、自分にしかわからんねーよーな問題しか出さないんだから……。

しかし、救いの手はある。

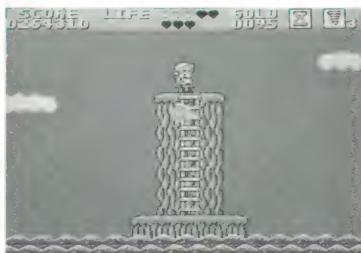
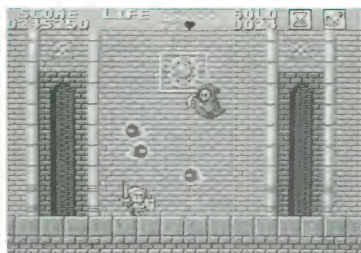
▼こいつは金持ち。2匹とも倒しておこうね。

▼「朝になるとじしんが……」というわけでししゅうだなっと(?)。

5面でもらったラブレターを（ちゃんともらったよね）酒場のペティに見せると、ヒントを教えてくれるんだ（たとえば、スフィンクス様は変なメガネをかけている……とかね）。これがわかれば、なぞなぞも怖くないぞ！

ROUND 7

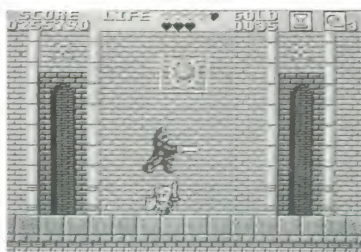
7面は、エクスカリバーを隠し持っている〝COIN COLLECTER〟こと、貧乏神が中ボスで出てくる。まわりのゴーストはうっとうしいし、貧乏神に触れると5Gも取られてしまうぞ。なかなかの難敵だけど、がんばって倒してくれ。

雲の上から南の島ポロロに行く。ボスはブルーナイトだ。

▲ぴろりぴりり〜！ このふえで、さらに右に進めて……。

▲ピスピスピスッ！ 貧乏神だ。5G取られるぞ！

▲ブルーナイトも弱くなってしまった。悲しい……。

こいつはレッドナイトが強くなったよーなもので、エクスカリバーを持っていれば楽。

あとは……なんかあったっけ？ まあいい、次へ行こう。

ROUND 8

ラウンド8には分岐点（といっても、この面の中だけのもの）があって、上を行くか、下を行くか選べる。ちょっと迷うけど、ここは絶対に上を行こう。下は針山地獄だし、いいことなんて何もない！

上はゴーストタウン。一軒だけ営業している酒場があるので、見つけてみよう。

中ボスのウィザードとの戦いは、炎をたてで受け止め、剣で刺したらすかさず反対側に移動！ これの連続で勝てるはずだ。倒すといいもんくれるぜ。

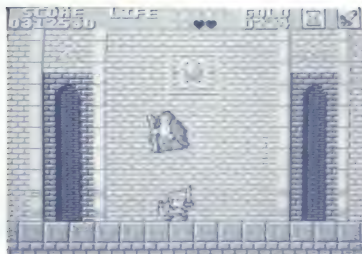
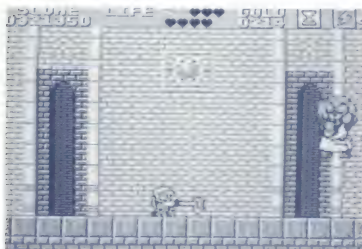
大ボスのメデューサは、おばけキノコのバージョンアップ版だ。ヘビをまき散らかしながら、ピョンピョン跳ねるけど、ウィザード戦で得たアイテムを使って、楽にクリアしよう（全部使いきる必要はないぞ）。

それと、最後のクツ屋では、

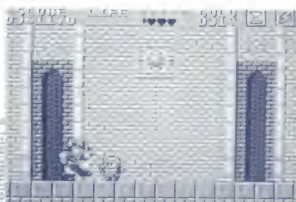
▲こやつはウィザードじゃ。ナマズ大王ではぬわい！

▲初心者は、けっして下へ落ちちゃいけません！

できるだけウイングブーツを買っておこう。それは、なぜかな？

9面は、いきなり溶岩地帯。だから、ウイングブーツを買っておいたほうがいいわけだ。ここらへんで伝説のヨロイを買っておくと楽になるぞ。

▲おばけキノコのエクストラバージョン、メデューサだよ。

・・・・・・・・・・・たてスクロール画面切り替えのこの面は、マッドマンやコウモリの多発地帯だ。ゴーストの近くには隠しドアがあるぞ。

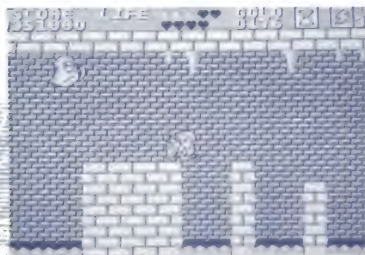
そこには……、デーモンがいた。別にヘビメタを歌うわけではないぞ。火の玉を放射状に出してくるとんでもないヤツなのだ。ここは、ダメージ覚悟で火の玉に突っ込み連射連射連射ぁ!! で、こいつを倒すとなんと！ あの伝説の剣がもらえるわけだ！ この武器は強力だぞ。

大ボスのホブゴブリンは、レインボービームを撃ってくる。でも、ジャンプでかわせばそんなに強くないので、楽勝（かなあ?）。

▲伝説の剣を奪うには、このデーモンを倒さねば……。

▲ホブゴブリンのレーザーは、伝説を持っていてもつらい。

ROUND 10

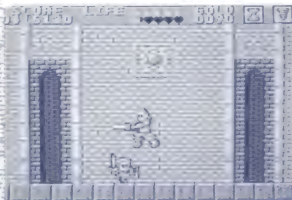
10面はアイスパレスだ。別

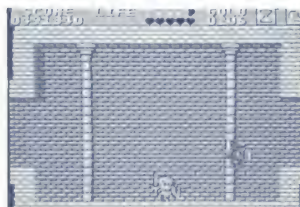
にアイーダ（アイダじゃない）がいるわけじゃないぞ（やってるゲームがバレるな）。
ここは、足場が9面以上に小さいうえに、溶岩ビシバシの鬼のような面だ。ザコ死神、ザコ貧乏神、タコ、カニは金やいいアイテムを出してくれるから、確実にやっつけていこう。
ボスは……。おいおい、5面のジャイアントコングなんか出してくるなよなー！ 装備の固まっている今となっては、弱い弱い。オヤツキャラにしかならないぜ。

▲これが、ラウンド10のアイスパレスの外観だ。

▲死神もいるが、下の溶岩もこわい。ウイングブーツが欲しいね。

ROUND 11

11面は、まず南の島。そこから海に入り、タコツボ地帯を抜けて洞窟へ（そういえば、ナマズ大王なんてのがいた）。
洞窟はザコ貧乏神の巣。しかし、出口が見つからないのだ。で、じつを言うと溶岩に落ちれば次へ進める。そんなのありか〜!? といってもしようがない。
たてスクロールの洞窟は、ローパーの巣。こいつらはハートを持っていることが多いので、おいしくいただこう。
モンスター城が見えてくると、「これよりモンスター城。命の惜しいものは、ただちに引き返すがよい」というメッセージが出る。でも、ここまで来ちゃったら、もう行くしかないよねえ？

▼ここがナマズ大王の「店」だ。紋章をもらえるぞ。

▲シルバーナイトも弱いけど、カタイ。伝説持ってないとつらいぞ。

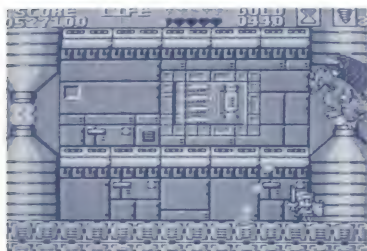
▼え？ どーしたら、こんなアイテムが得られるのかな？

▲ナイトは強敵！　２人に分裂したりして、かなり手ごわい。

▲さて迷路だ。ベルを持っていれば、道が音で示されるぞ。

城壁には商店街がある。アイテム（復活の薬もあるよ）、よろい、たて、酒場、病院、ブーツとそろっているので、持ち金を使い切ってしまおう。ただし、ザコブルーナイトがウロついているので要注意！

この面のボスはシルバーナイトだ。ここまで来ると、さすがに強いぞ〜！　倒し方は、基本的に他のナイトと同じだ。がんばれっ！

さて、ここまででやるべきことをやってきた人には、スタート時に出てきたばばーさんが、アイテムをくれる。ただし、ベルかルビーのうち、どちらか一方しかもらえないよ。しかも一つでもやるべきことを忘れていると、「話すことは何もない」と言われて追い返されちゃうぞ。

▲いよいよ最後の通路。何かメカっぽいなあ……。

ROUND 12

最終面のモンスター城は、迷路になっている。この迷路は、ビデオゲーム版とはまったく違っていて、ビデオ版の攻略法が一切（といってもある場所までは同じなのさっ！）通用しないのだ。

そこで有用なのがベル。これがあると、正しい進路をチリンチリンと教えてくれる。城内では、レバーテクあり、強敵多しで、体力と時間との戦いなのだ。

迷路を抜けたら、いよいよ「ド　ラ　ゴ　ン　だ　！」

ドラゴンは、テムジンの位置めがけてファイヤーを吐く強敵。こちらの武器は、ファイヤーかサンダーが有効だ。さらに、ガントレットがあれば鬼に金棒。そして、ルビーがあれば、ドラゴンの体力を大量に奪うことができるぞ。

はたして、キミはモンスターワールドに平和を取り戻すことができるかな？

▲ドラゴンは、ヒジョ〜に手ごわくなっている。つらいなー!!

SEGA®

読者プレゼント

PRESENTED BY SEGA

マスターシステム、ニューソフトなど、最新アイテムを110人に！

セガ・マスターシステム……10人

FMサウンドユニット ……………10人
アフターバーナー…………………15人
ファンタシースター ………………15人
スーパーワンダーボーイ モンスターワールド ………15人
トライフォーメーション……………15人
オパオパ ……………………………15人
ファミリーゲームズ ………………15人

応募のきまり

ハガキの裏に右下の応募券を切り取ってはり、希望の商品名（１つだけ）と君の住所(郵便番号も)、名前、学年、年齢、この本を読んだ感想を書いて送ってください。締め切りは昭和63年３月31日(当日消印有効).当選者の発表は、商品の発送(５月上旬ごろ）をもってかえさせていただきます.

〈あて先〉〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル(株)日本ソフトバンク出版事業部BEEP編集室内「セガ・ハイテク図鑑Vol.3」プレゼント係

セガ・ハイテク図鑑Ⅲ プレゼント 応募係

PART2

財テク時代のドットイートゲーム
オパオパ

大人の気分でパーティーしよう！
ファミリーゲームズ

バリバリアクションのジリオンII
トライフォーメーション

オパオパ

ファンタジーゾーンを舞台に、もう一つの物語が始まった。

オパオパ兄弟の修行時代なのだ

これは、ファンタジーゾーンより以前のお話。オパオパ(この本の読者には、説明不要だね)とその弟ウパウパは、ファンタジーゾーンの戦いに備えて、訓練を受けていたのだ。で、その訓練っつーのが、このゲームなわけだ。

ルールは非常にかんたん。画面上に存在するすべてのコイン(ドット)を取ればいい。いわゆる〝ドット・イート・ゲーム〟なのだ。

で、コインの大きさによって得点(お金の価値)が違う。大きいものから200$、100$、50$、10$だ。ただし、時間がたつと、どんどん安いコインになってしまう。早い者勝ちなのだ。

おいしいアイテム、ボーナスもあるぞ!

で、ファンタジーゾーン同様、貯めたお金でアイテムを買うことができる。無論、お金が足りないと買えないのだ。

ビッグウィングはラウンドクリアまで有効。取れば取るほどスピードアップできる。

その他のパワーアップは、一定時間有効。ただし、買いす

GAME TIME

0MIN. 26SEC.

FROM 00 TO 19	20000
FROM 20 TO 29	10000
FROM 30 TO 39	5000
FROM 40 TO 49	3000
FROM 50 TO 59	1000
60 AND OVER	0

タイムによってはスコアは段ちがい。急げ、オパオパ!

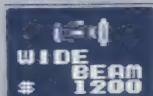
PART 2

ぎると次の面で値上がりして買いづらくなっちゃうので、気をつけろよ！（注・１つの面で2つ以上同じアイテムを買うと、その分値上がりする。できれば、１面１つにおさえておくといいね）

お金で買う以外にも、アイテムがある。これは、一定時間ドットを取ると出現するターゲットだ（パックマンのフルーツみたいなもんだ）。ただし、前の面のプレイ結果によっては出ないときもあるよ。詳しくは、表にしておいたから、そちらを参照してね。

それと、タイムボーナスにも注目したい。１分以内にラウンドクリアすると、タイムによって、ボーナスがもらえるのだ。もちろん、２人プレイでやったほうが有利であることはいうまでもない。これは、写真を見てちょーだい!!

店で買うアイテム

ワイドビーム

値段は高いが、広い通路が多い面では強力。上手に利用しよう。ただし、攻撃力は上がらない。

ツインショット

ファンタジーゾーンでは標準装備なのに、このゲームでは買わないといけない。とんでもない話だとは思うが、じつは一番使えるアイテムとか!?

ビッグウィング

取れば取るほどスピードアップできる。ただし、買えば買うほど値上がりするので、インフレナンバー１アイテムでもある。

トップパワー

自機が火の玉になり、一定時間無敵になる。スピードも上がるので、その間にコインを集めてしまおう。BGMが終了するまで有効だぞ。

ファイヤーボム

一度下に落ち、着地すると同時に左右に火の玉を出す強力な爆弾。一撃で基地も倒せるスゴイヤツだけど、使い方に気をつけよう。

ヘビーボム

上から16ｔの分銅が落ちてくるおなじみの爆弾。一撃で基地を倒せるので、そのすきにコインを集めよう。

レーザービーム

ファンタジーゾーンではかなり使えた武器だが、ここではかなり使いづらい。はっきりいって、ツインショットのほうが無難!?

スペシャルアイテム

スマートボム

敵を一掃し、コインにする。これは上手にプレイすると、ドサドサ（本当かよー）出てくるぞ。

フリッキー

これを取ると自機がフリッキーになり、地上爆弾がフルオートになるのではなく、ただの5000＄のボーナス。

1UPエッグ

その名のとおり、自機が１機増える。なぜか、色がウパウパなのだ。

1周目全ラウンド攻略だ!!

注・各面の説明の後に書いてあるのは、その面で買うことのできるパーツです。

PLALEAF-1

スタート直後なだけに、一番かんたんな面と思いがちだが、じつはなかなか難しい。速攻でクリアしないと、つらいものがある。でも、敵の出現率が低いので、武器を買わなくてもなんとかなる。

1Pでビッグウィングを買わずにノーミスクリアできれば上級。同じくビッグウィングなしで19秒クリアできれば、キミもBEEPのライターになれるぞ。

レーザービーム
ツインショット
ビッグウィング
トップパワー

PLALEAF-2

2面になると、いきなり広い通路（というか大広間）が出てくる。方向転換のテク（つまり小きざみなレバー操作ね）が必要になってくるから、ジョイパッドではちょっとつらいところだ。

こんな広い面に有効なのがワイドビーム。近寄ってくるドラリンフラーやザコどもは、こいつでやっつけるといいよ。

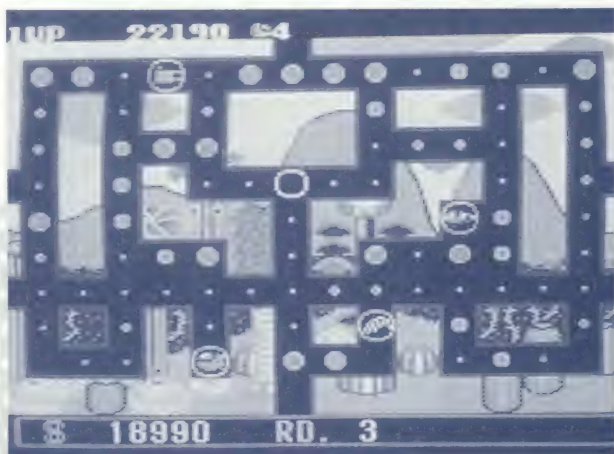
ワイドビーム
ツインショット
トップパワー
ビッグウィング

PART 2

PLALEAF-3

1面を楽勝でクリアできる人にとっては楽な面。こんな面こそ速攻でクリアして、高得点ボーナスを得たいものだね。

ここでおすすめしたいのは、ツインショット。レーザービームと強さが変わらないから、こっちのほうがいいぞ。ワープトンネルも上手に活用しよう（ワープについては後述）。

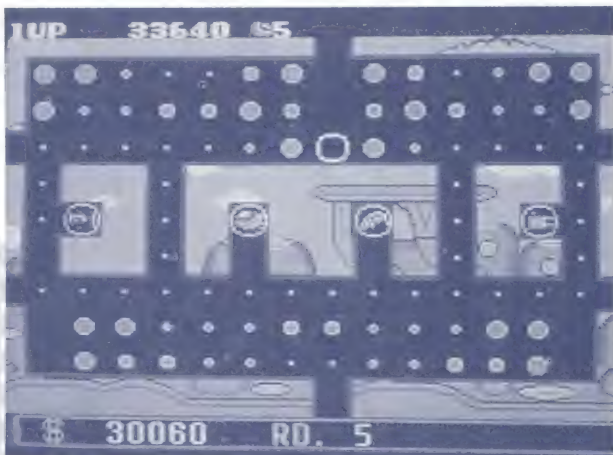
ツインショット
レーザービーム
ビッグウィング
トップパワー

BONUS-1

やってきました、ブタたたきゲームではなくて、ボーナスステージだ（やってるゲームがバレるな)。ここではコインを取って、次の面に貯金するんだ。ちなみにコインは、小が50＄、中が100＄、大が500＄、ドットは10点だ（この後の説明は次のボーナスステージで)。

お次は、炎の惑星ボーボーじゃなくて、タバス・コーダだ(やってるゲームがバレるな)。この面もとにかく広いので、ワイドビームが有効。ビッグウィングを2つ買っておくのも心強いぞ。

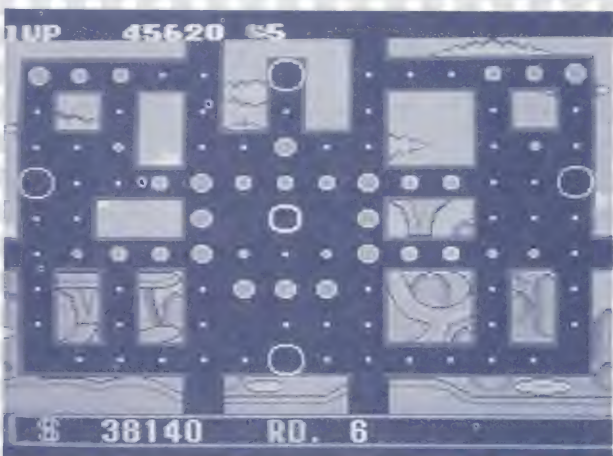
といっても、アイテムを買いすぎると後々困ることになるので、ムダ使いには十分気を付けようね。

ツインショット
ワイドビーム
トップパワー
ビッグウィング

TABAS-1

この面は、ワイドか丸腰かで意見が分かれるところだが、ここはひとつヘビーボムを使ってみよう。敵のパイパーブを倒してまん中のドットを食いつぶしてから、両端のドットにかかるといい。

ワイドの場合、パイパーブがカタくてつらいけど、それは各自で研究してね。セガ人は研究をおこたっちゃいかんぜよ!!

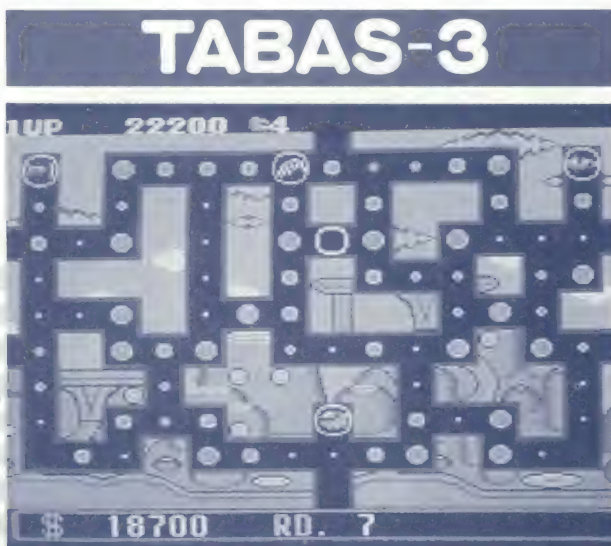
ヘビーボム
ワイドビーム
トップパワー
ビッグウィング

TABAS-2

PART 2

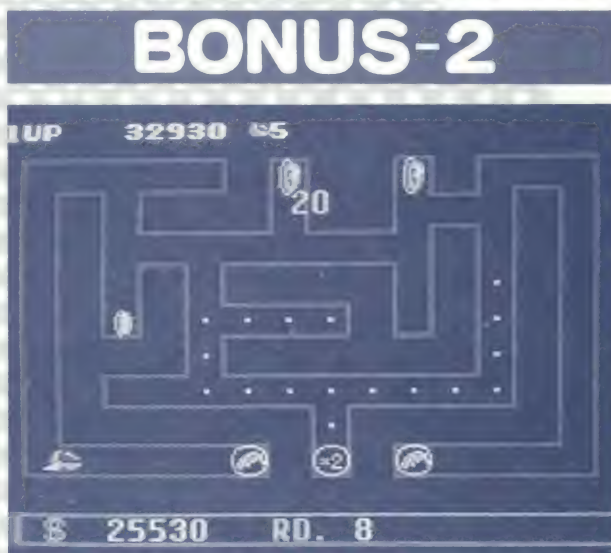
くれぐれもワイドビームなんかは買わないように。前の面で値が上がっているから大損だしね。ここはもちろんレーザーだ。でもこのレーザーって、出が悪いんだよねー。

迷路が少し複雑になったけど、そんなに気を使う心配はない……よね。

TABAS-3

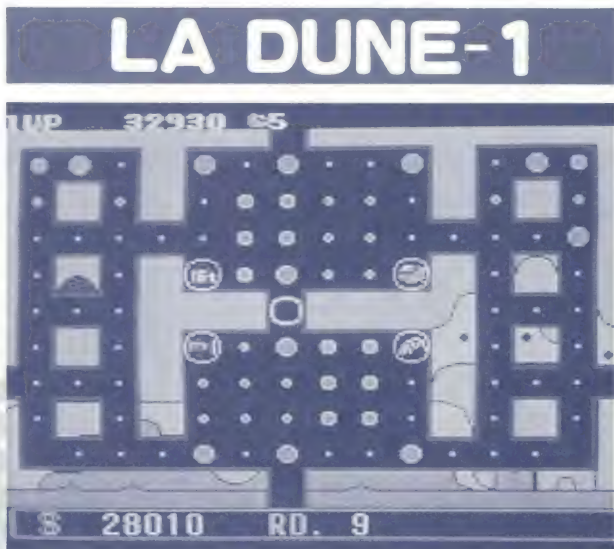
ツインショット
ワイドビーム
トップパワー
ビッグウィング

（BONUS-1からのつづき）ところどころに置いてあるビッグウィングは、もちろんスピードアップ。なんとタダなのだ。2×は、取ると得点が2倍になるけど、4倍、8倍なんてのはないぞ（やってるゲームがバレるな）。

すべての迷路を2秒表示した後は、オパオパのまわりしか見えないけど、この本があればカンペキだね！

BONUS-2

ここもヘビーでいくといい。といっても、速攻で買わないと泣きを見るから、くれぐれも要注意。

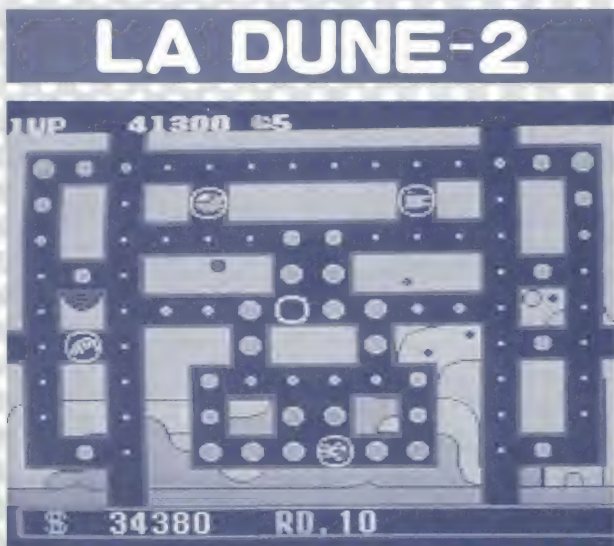
さて、ワープトンネルなんだけど、オパオパは（もちろんウパウパも）これを使って上↔下、右↔左にワープすることができるんだ。敵が追ってくることはないから、これを利用してうまくまいてしまおう。ただし、出口には気をつけようね。

LA DUNE-1

ヘビーボム
ワイドビーム
トップパワー
ビッグウィング

ここはツインショットで十分いける。けど、中央下のファイヤーボムと大ドットの配置がイヤラシイので、気をつけよう。

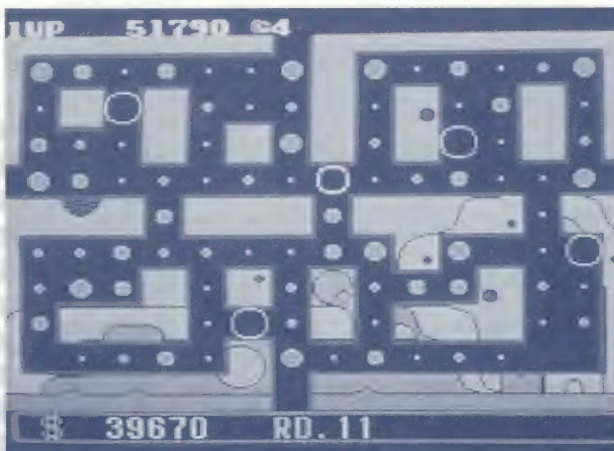
でも、そこさえクリアすれば後は楽！ がんばってね。LET'S GO！ GO！ GO!!（やってるゲームがバレるな）

LA DUNE-2

ツインショット
ファイヤーボム
トップパワー
ビッグウィング

LA DUNE-3

トップパワーがないのでつらい面かというと、じつはそうでもない。ここはツインかレーザーで、楽に（というほどではないが）クリアできる。

くれぐれもヘビーボムなんか買っちゃいけないよ。使わなくてすむところは、節約しなくちゃね。

ツインショット
レーザービーム
ヘビーボム
ビッグウィング

BONUS-3

1～3エリアのボーナスステージはかなりやさしいので、コインをすべて取ることができる。ぜひ、チャレンジしてみよう。

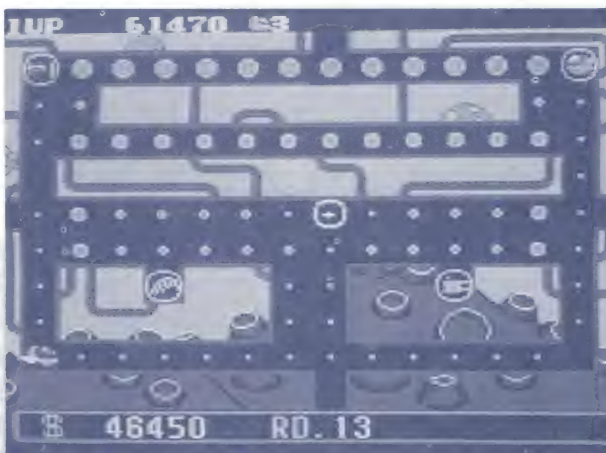
でも、パーフェクトを取っても何ももらえなかったりする。どうせだったら、ゴーカイに花火でも打ち上げてくれればいいのに（やってるゲームがバレるな）。

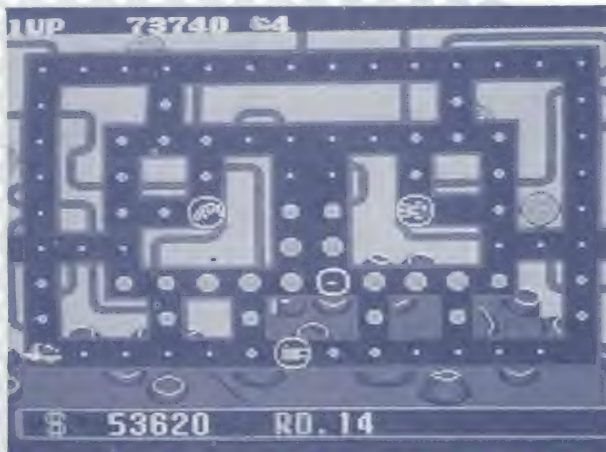
DOLIMICCA-1

敵のパワーポイントがイヤラシイところにある（別にスケベっつーわけではないよ、念のため）ので、やや苦戦するだろう。ここはツインショット、もし敵が出てきたらワイドで戦おう。

この面は先に大ドットが取りやすいので、もうかる面でもあるのだよ。

ツインショット
ワイドビーム
トップパワー。
ビッグウィング

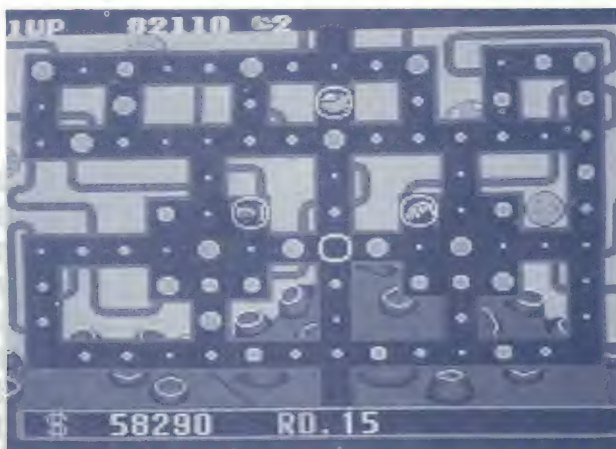
DOLIMICCA-2

ここはちょっと面倒だ。ツインショットでバシバシいくか、ファイヤーボムで基地をドコドコつぶしていくか……。

はっきりいってしまえば、プロはツインでいく。そして超プロは、よけオンリーでクリアするのだ。キミはどうかな？（無責任だなー）

ツインショット
ファイヤーボム
ビッグウィング

DOLIMICCA-3

この面は、比較的楽勝ラクショウ！ 上手にやれば、ビッグウィングだけでいけるもんね。

もちろん、ビギナーの人はツインショットを買えばいいね。でも、エキスパートのエンドデモもいいなあ（やってるゲームが……しつこい！）。

ビッグウィング
トップパワー
ツインショット

BONUS-4

ボーナス面については、そろそろ書くことがなくなってきたなあ……。

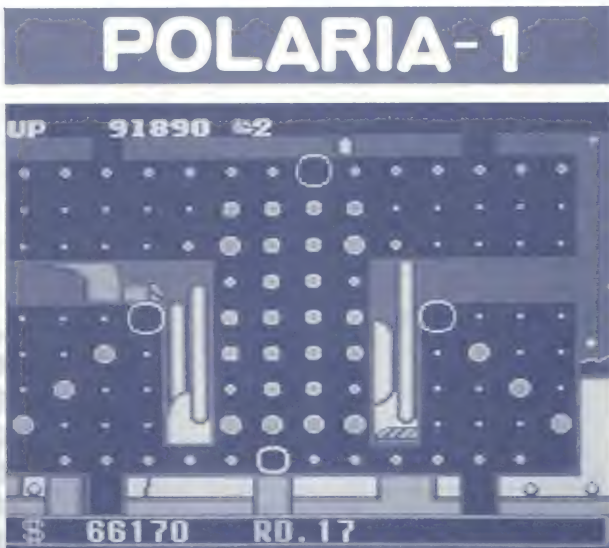
ここはちょっと迷路が複雑になった分だけムズイぞ。1Pパーフェクトはムリ!?

POLARIA-1

な、な、なんすかこれはぁ――!? 一面ドットの海。こんなのどーやってクリアすんだよ――!! つーことで、すばやいレバー操作が問われる面になっている。

レーザーとツインを上手に使わないと、クリアはムズイぞ。こんなときにスマートボムがあれば……。

ツインショット
レーザービーム
ビッグウィング

POLARIA-2

ここは前の面に比べるとやさしいものの、それでもかなり苦しい。

ツインショットを上手に使えばそんなに難しくはないけど、エネルギーメーターには十分注意しておこう。下手すると、パニックは目に見えているぞっ!

ツインショット
トップパワー
ビッグウィング

PART 2

POLARIA-3

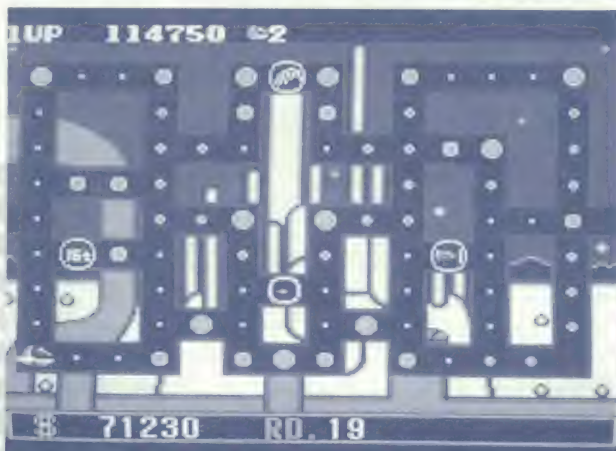
武器パーツがはっきりいって使えないものばかり。ワイドビームなんて、何に使えってゆーの!?

ヘビーボムもやっぱりあまり役に立たないんだけど、ここはバッカリアンを倒してから中央のドットを取るという不滅の黄金パターン（どこがだよ）で攻めるしかなーい!

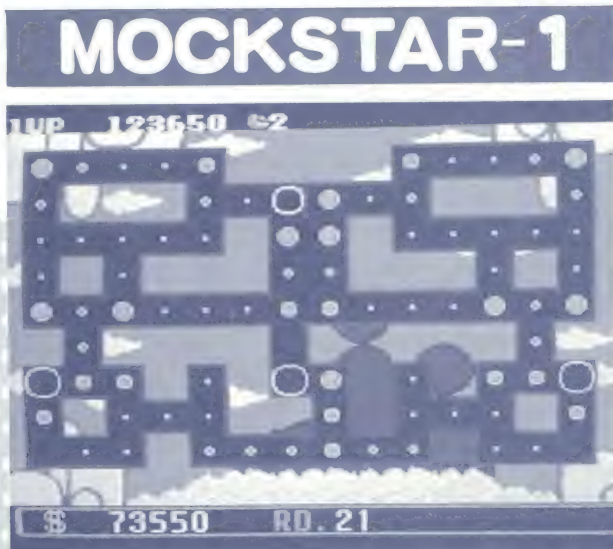
ワイドビーム
ヘビーボム
ビッグウィング

BONUS-5

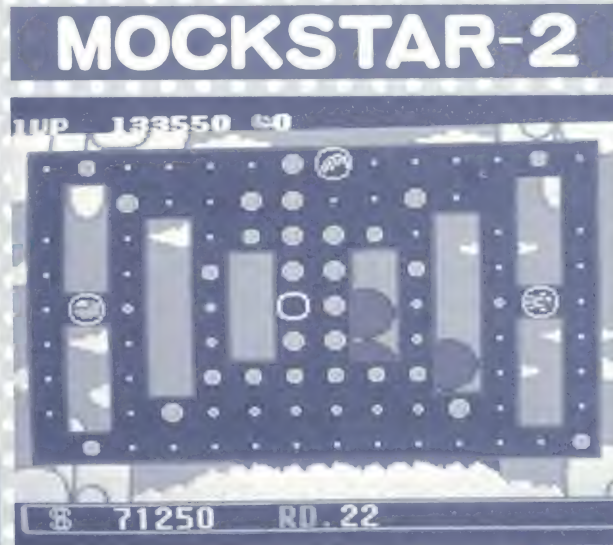
この面はビッグウィングを取るまでお金がないので一苦労。お金も意地の悪いところにあるし……。

え〜ん、書くことがなくなっちゃったよ〜ん。

この面はワープトンネルがない。したがって、ここはレーザーとツインで敵を一掃するしか生きる道はない!?
でもって、ワープが使えない分面倒ではあるけれど、こまめにエネルギーポイントに戻って、敵の発生を防がなくては!

MOCKSTAR-1

レーザービーム
ツインショット
ビッグウィング

なんすかこの面は!!と、怒りたくなるような面だ。というのも、レーザーもツインも売ってないからなのだ。
そこで、トップパワーで敵を一掃しつつ、ドットを拾うという一石二鳥作戦でいこう。トップパワーを使っているときは、オパオパのスピードも上がるんだぜ!

MOCKSTAR-2

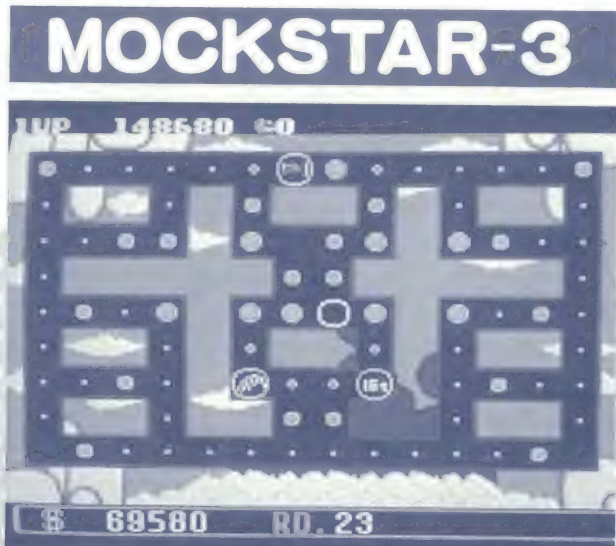
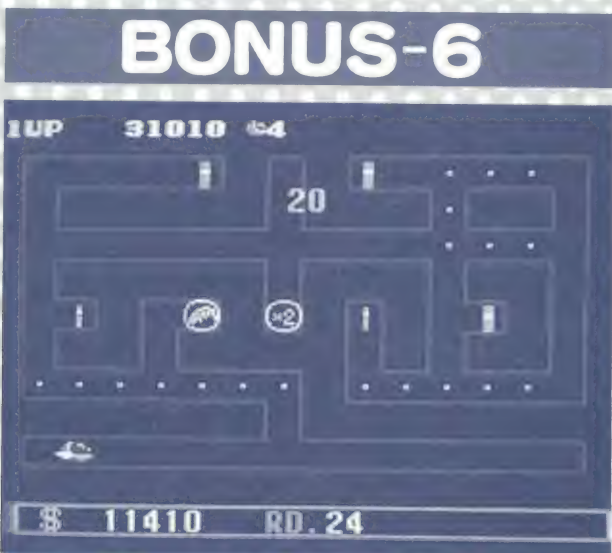
ファイヤーボム
トップパワー
ビッグウィング

PART 2

ここもワープがないので、ちょっとめんどくさい面なんだよねー。で、ヘビー使用の黄金パターンとワイドビームとで、バルンガをビシバシ倒していくのがベターってわけ。

でも、ワープが使えないので、右端↔左端は、十分に注意しようぜ！

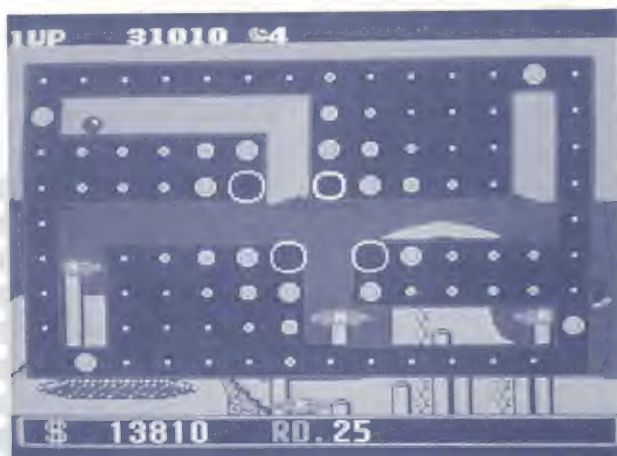
MOCKSTAR-3

ヘビーボム
ワイドビーム
ビッグウィング

BONUS-6

というわけで、もうボーナス面について書くことがなくなってしまったので、ここはノーコメントなのだ。

POCARIUS-1

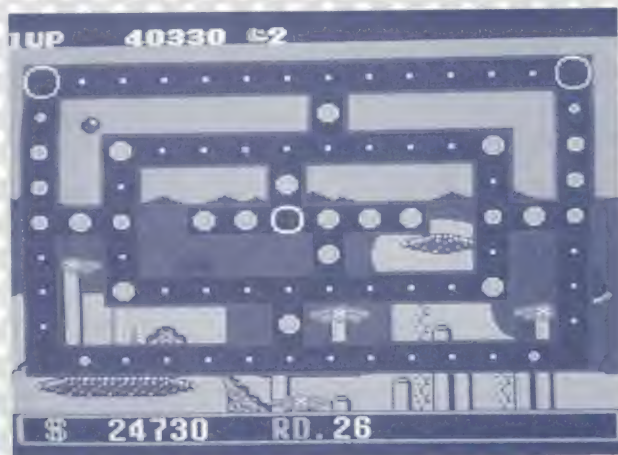
で、で、出た！ 黄金のパターン！ たしかセガ・マイカードのボンジャックに、こんな面があった気がするけど……。

しかし、この面、イヤラシイところにエネルギーポイントがあるので、気をつけねば。トップパワーを使ってもいいね。

ツインショット
トップパワー
ビッグウィング

POCARIUS-2

ここは当然、ファイヤーボムしかないだろう。ファイヤーボムの特性をよく知って、正しく使わないと、クリアはムズイぞ。

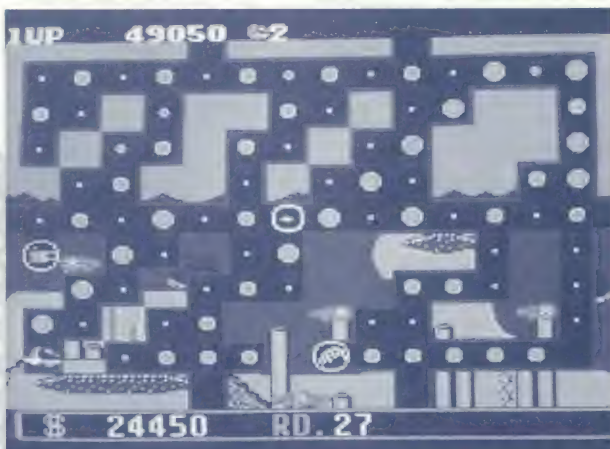
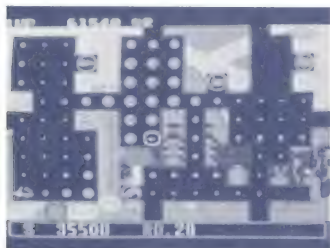
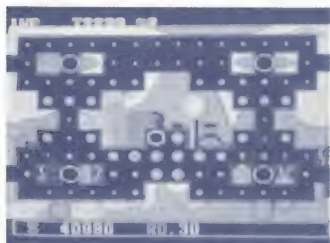
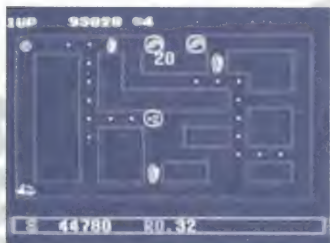
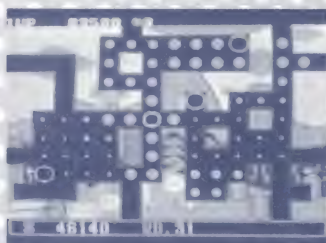
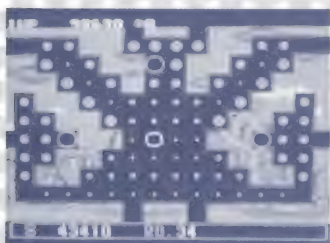
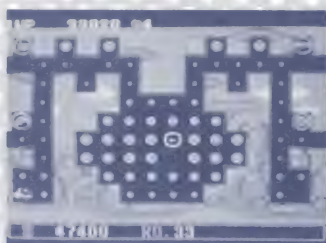
それにしても、この面を見ているとヘッドオンを思い出すなあ。ヘッドオンって、セガが最初に出したドット・イート・ゲームなんだよ。知ってた？

ファイヤーボム
ビッグウィング

PART 2

POCARIUS-3

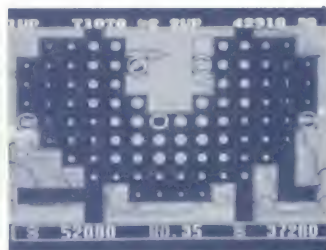
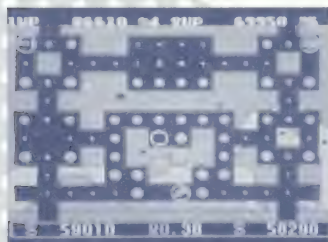
いよいよ１周目のラストだ。しかし、ツインショットとビッグウィングだけじゃ、はっきりいってきついよーっ！　面デザインもかなり意地悪だし……。

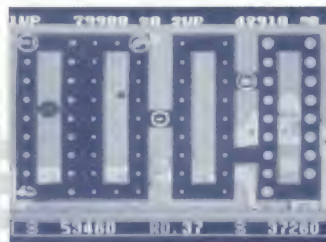
ここは、あり金はたいてツインショットを買いまくるしかない！それでもだめなら、残機をフル使ってクリアするしか……。

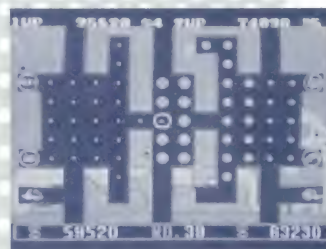
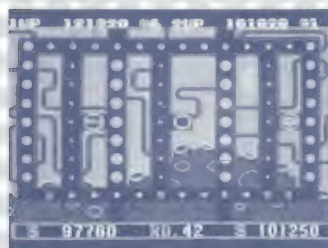
ツインショット
ビッグウィング

BONUS-7

このゲームは、まだまだ終わったわけじゃない！ 2周目の面の一部を載せとくから、各自研究してね！

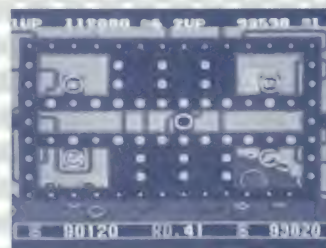
PART 2

RD 35

RD 36

RD 37

RD 38

RD 39

RD 40

RD 41

RD 42

ファミリーゲームズ

大人もいっしょにエキサイト！
お父さんに負けるなよ。

遊び方はいくらでもとってもお得なのだよん

アメリカの大都会。その夜のきらめきを感じさせ、それでいて家族や友人同士でワイワイとプレイできるゲームが登場した。それがこのファミリーゲームズだ。

映画〝ハスラー2〟のヒット以来大人気のポケットビリヤード、そのあとを追うようにして若い世代にブームとなっているダーツ、そして、隠れたファンの多いビンゴの3種のゲームが楽しめるってんだからスゴイ。しかも、その一つ一つの完成度も高いから、こいつはまさにお買い得ソフトと言えるんじゃないかな？

こういうゲームって、スポーツものと同じで、あきが来ないんだよね。1回クリアしたからもうやらないなんてことは全然ない。

とくにこのゲームの場合、いろんなモードが用意されているから、コンピュータと対戦するだけでも、レベルやルールを変えて何度も挑戦できる。まして、友だち同士や家族同士でプレイする方法にいたっては、はっきりいっていくらでも考えられるんじゃないかな？

ま、そこらへんは各自工夫を凝らしてほしいけど、少しでも手助けになるように、いろいろアドバイスをしようと思う。もちろん、勝つためのテクニックも解説するぞ。さっそく、ビリヤードからいってみよう。

PART 2

ビリヤード編

ルールを覚えよう

読者のなかには、本物のビリヤードをやったことがない人のほうが多いと思う。なんだかわけもわからずコンピュータと対戦して、ボコボコに負けてるんじゃないかな?

そんな人は、まずソフトの説明書をじっくり読もう。何よりも、基本的なルールや操作方法をしっかり頭に入れてほしいんだ。ここから先は、説明書に書かれていることはわかっているものとして話を進めることにするよ。

ファイブボールってのは、エイトボールのタイニー版なのだよ。

撞き点でコントロール

ビリヤードでは手球(自分が撞く白い球)のどの部分を撞くかによって、手球に回転をかけて変化させることができる。ただし、どこを撞いても、手球が最初に転がっていく方向は変わらないんだ。

このオッサン、なかなか自分の思ったようにはプレイしてくれない。

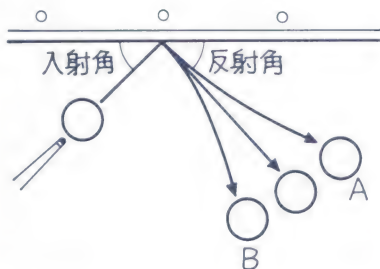
変化するのは的球(番号が書いてある球のうち手球を当てる目標となる球。ナインボールやローテーションでは、最も若い番号の球になる)や、クッションに当たった後の話だ。それでは、どんな撞き方があるか、ここでかんたんに紹介しておこう。

・中心撞き……手球の中心を撞く。回転がかからないので、(このゲームでは)的球の中心にヒットすると、その場に止まる。

・押し球……手球の上部を撞く。前進回転がかかるため、的球に当たった後、さらに前方に転がる。

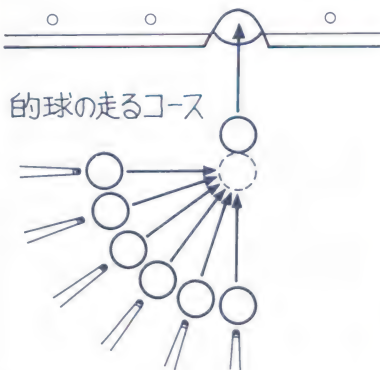
・引き球……手球の下部を撞く。逆スピンがかかり、的球の中心近くにヒットすると、手前に戻ってくる。

・ひねり球……手球の右(左)を撞く。クッションに入ると、普通の反射角より右(左)にハネ返る。本物のビリヤード

知る人ぞ知る、メカニカルブリッジ使用の図。キューが浮いてる!?

では的球の運動にも影響するけど、このゲームではそこまでは再現されていないようだ。なお、ななめ上やななめ下の位置を撞くと、ひねり球に押し球や引き球の性質がプラスされるんだ。

3つの法則を覚えよう

法則なんていうと、理科か数学みたいで難しそうだけど、意外と単純なので、ぜひ次の3つのことだけは、頭にたたきこんでおいてほしい。

①クッションの法則
球がクッションに入るとき、入射角と反射角は等しい（図1参照）。ただし、これは中心撞き、つまり球に回転がかかっていない場合だけ。図1で、押し球か右ひねり球の場合は、反射角が小さくなるし（A）、引き球か左ひねり球だと、逆に大きくなる（B）。

②接触点の法則
手球がどの方向から転がってきても、的球は手球が接触した点の180度反対方向に転がる（図2参照）。

③直角の法則
中心撞きの場合、的球に当た

図1

入射角　反射角
A
B

図2

的球の走るコース

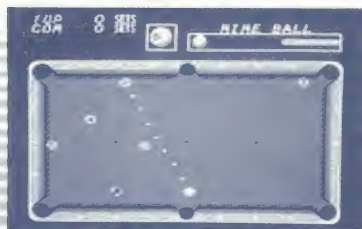
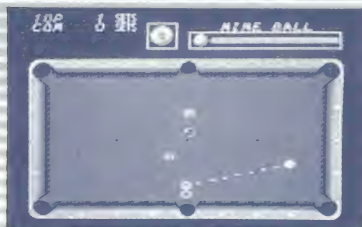
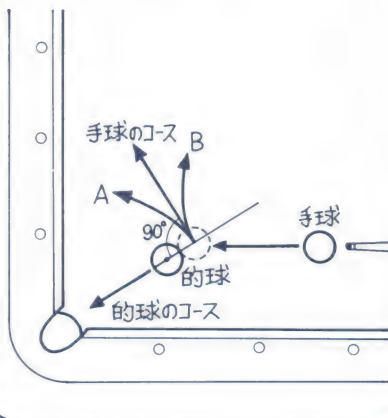
そのまま撞くか、手球を動かすか、的球を動かすか……という意味だ。

この位置から④を左下に入れるには、この撞き方しかない！

イメージボールがあるから、フェザーカットも意外と楽。

図3

手球のコース
B
A
90°
手球
的球
的球のコース

った後、手球は的球の転がる方向とちょうど90度になる方向に転がる（図3参照）。

このとき、当たった後の手球と的球のスピードにも法則がある。手球が、厚めに（つまり的球の中心近くに）当たるほど的球のスピードのほうが手球より速くなり、薄めに（つまりかする感じ）当たるほど手球のスピードのほうが速くなるんだ。

ちなみに、押し球ではこの分離角度が90度より小さくなり（A）、引き球だと大きくなるぞ（B）。

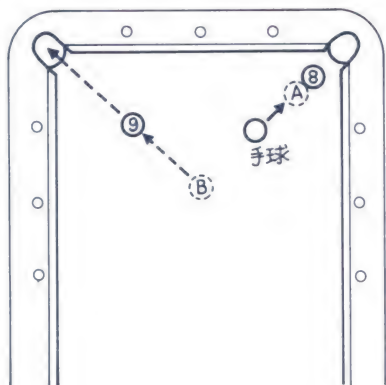
イメージボールを活用しよう

このゲームがファミコンなどで出ている他社のビリヤードゲームと一線を画している特徴は、撞く方向を決める照準の形だ。3つの法則を理解したキミなら、ピンとくるんじゃないかな？

そう、この照準の先は、球になっているよね。この球を的球の周辺に合わせれば、手球がどこで的球に当たるかが正確にわかるってわけだ。

本物のビリヤードでも、こういう球を頭で想像して（イメージボールというのだ）その位置に手球をコントロールするんだけど、それがはっきり見えるんだから、これはオイシイぜ。大いに利用しよう。

ポジションプレイを身につけよう

最初のうちは、的球をポケットインさせることだけ考えていればいい。でも、それだけではコンピュータに勝つことはできない。とくにナイン

ボールでは、1〜8番の8つを全部自分が入れたとしても、最後の9番を入れられたら負けなのだ。

そこでマスターしてもらいたいのが、ポジションプレイ、つまり次のショットにそなえて手球をコントロールする技術だ。

図4を見てもらいたい。8番は楽に入りそうだよね。でも、普通に中心を撞いちゃうと、手球はAの位置に止まってしまい、9番が狙いにくくなってしまう。そこで引き球を使って、手球をBの位置に持ってくるというわけだ。

つねに先を読んでプレイするのが、ビリヤードのおもしろいところなんだよ。

図4

A 8

9

手球

B

かけひきも大事だ

ポジションプレイを説明したついでに、もうひとつビリヤードとは切っても切れないテクを伝授しよう。それは、セフティプレイだ。

セフティとは、一言でいってしまえば、相手の邪魔をすることだ。邪魔といっても、くすぐったりヤジを飛ばしたりすることではないぞ。自分が的球をポケットインする自信がないときに、相手がプレイしにくい場所に手球をコントロールすることをいうのだ。

ナインボールで無理に狙いにいって、ポケットのすぐそばに9番が止まっちゃったりしたら、負けは目に見えている。引くべきところは引くのが、勝負事の鉄則だぞ。

(参考資料・永岡書店刊「Basicビリヤード教本」)

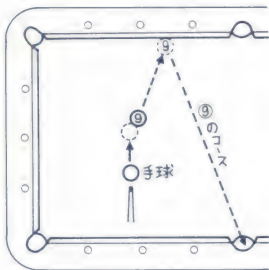
入れようとしているのは⑥だよ。コンビネーションの一例でした。

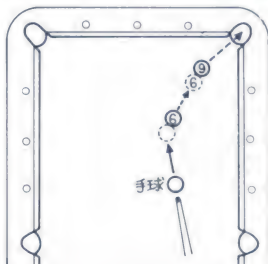
勝った。オレはコンピュータに勝ったんだ……。

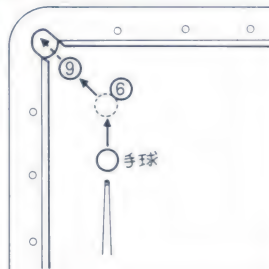
高等テクにチャレンジだ!

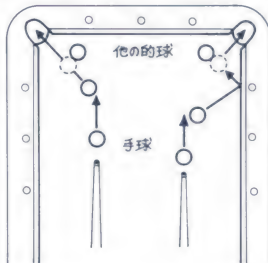
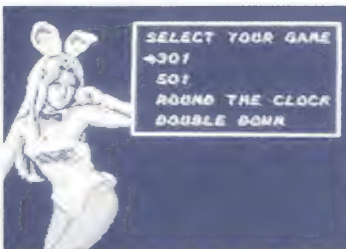
なにも的球を直接ポケットインさせることにこだわる必要はない。時と場合に応じて、こんなショットも試してみよう。

バンクショット

クッションを利用したショット。クッションの法則を思い出そうね。

コンビネーションショット

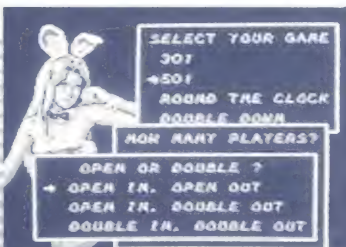
的球を他の球に当て、その球をポケットさせる。応用範囲が広いぞ。

キスショット

的球を他の球に当ててポケットさせる。気がつきにくいけど、意外と楽。

キャノンショット

的球から反射した手球で、他の球を狙う。ローテーションなどで、序盤から高得点を狙えるぞ。

説明書は読んだかかな?

とりあえず練習で301なんか選んじゃおう。

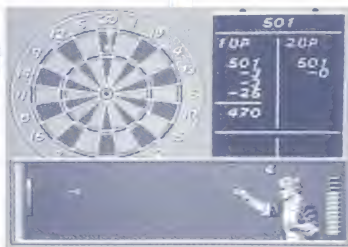
ビリヤードはどうだったかな? なかなかのできだったでしょ。さておつぎは静かな盛り上がりをみせている(ホントかよ)ダーツを紹介していこう。

とはいっても、今読んでいるキミたちの中でダーツのルールを知っている人ってどのくらいいるかな? 意外と少ないと思うんだ。だから、このゲームをやる前にはマニュアルに穴があいて読めなくなるまで読まなくちゃいけない。

というわけで、ここではルールより攻略中心に進めていくからヨロシク。

最初だからね〜、とりあえず一番やさしいのでいいんでないの?

遊び方別攻略

・301:とにかくスタート直後は高得点を狙おう。ダブルブルの50あたりが狙いやすいぞ。でも確実に入れる自信がない人は、20に入れて着実に減らしていこう。運がよければダブルやトリプルに入るしね。

自分の持ち点が50以下になったら、そろそろ点数を合わせることを考えよう。オープンアウトなら20や3が入れやすいし、ダブルアウトなら11、6がいい。このゲームは横を合わせるのがカンタンだから、結局縦軸の勝負になるってわけだ。

つまり縦に長ければ長いほど確率が増していくんだ。だから、20や3は入りやすいというわけ。このテクは重要なのでぜひとも覚えておいてほしい。

・501:基本的なルールは301と同じ。ちなみに公式ルールはこの501なんだよ。

301より数が多いので、

おお、これは真ん中に入るかあ!?

一発のミスが後に尾をひくなんてことがよくあるんだ。だからちょっとあせってしまうと、差がどんどん開いてしまうってわけだ。落ちついて、落ちついて。

・ラウンド・ザ・クロック

この種目はとにかく正確さが要求される。自分の思ったところに入れられないと苦しい戦いになるぞ。でも逆に言えば、この種目をマスターしておくことによって正確なダーツが投げられ、いろんな方面で得をするという、いいとこもある。練習、練習。

・ダブルダウン

ラウンド・ザ・クロックの超難解版。3本ミスすれば点数は半減という、手痛いペナルティがついている。ま、友達とやるときは、このペナルティに気を付けていれば、そこそこ勝てるんだけど、コンピュータ相手ではそうはいかない。このコンピュータはゼッタイペナルティなんかやらない。そればかりかダブル、トリプルへ平気で打ちこむんだ。メッタなことでは勝てんよ、ホント。

だから、コンピュータを負かせるようになったら、キミはもうプロだ。コワイものはないぜ。磐石、磐石。

ウウッ、差は開くばかりだ。

力が弱いとこういうふうにパンツ一コが!

ダーツ投げ方講座

このダーツゲームのネックとなるのが、この投げ方だ。いくら理屈がわかったといっても、実際投げてみなくちゃね。

で、たいていの人はダーツを投げるタイミングにつまず

アソビン教授のひとりごと ——その1

301、501のときのオープンインオープンアウトのときに有効な入れ方を紹介しよう。

いきなり1を狙ってごらん。うまく入ったかな? うまく入ったら次からは20をひたすら狙う。20というのは的の中で一番入れやすい場所なんだ。

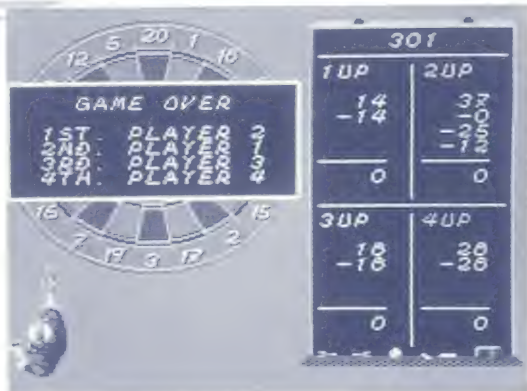
(その2参照)

20だけ狙っていれば点数計算なんか必要ナシ。勝手に終わってくれるぞ。その間に友達のほうは、ミスしたりして差がつくというわけだ。

でも、これはダブル、トリプルをひたすら狙うコンピュータに対しては効かないので、念のため。

きがちなんだけど、そんな人のために、大ざっぱではあるが、アドバイスをしてしんぜよう。

まず大事なのが「パワーを固定しよう」ということ。自分のパワーをある程度決めておけば、あとは手をはなす位置で調節すればいい。的の上のほうなら早く、下のほうなら遅くすればいいぞ。

こういう人怒らせると、後がこわいなあ。

「思ったところで手がはなせないよぉ」って人は、リズムで覚えておくといいよ。1、2の3でボタンを操作すれば、そんなにまちがうことはないってね。

ちなみにボクの場合は、パワーが10のところで（全部でパワーゲージは12）投げるんだ。そして初心者マークみたいなのがプレイヤーの右肩の真上まできたら、すかさずはなすッ！

これでたいていド真ん中を狙えるぞ。ま、これはあくまでも参考なので、キミはキミ自身のタイミングを作ってくれよな。

しまった、最後の1発がキマらないぜ。

2UP：フン、実力の差だよ。

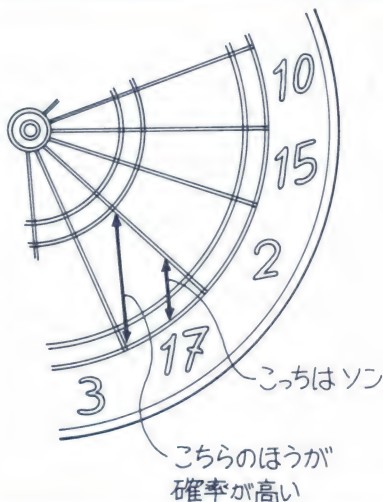
ファミリーだもん

やっぱりビリヤード同様、このゲームも多人数でやったほうがオモシロイ。コンピュ

PART 2

3本とも失敗すると点数半減ってのはちょっとツライぜ。

いかに正確に狙えるかが勝負の決め手。

ータとやってもそりゃオモシロイけど、本当のオモシロさを知るには多人数がイチバン。
　また、パーティーの席などで、プレゼントの順位を決めたりするのも一興だね。
　ビリヤードのように、うまいやつの独壇場になってしまいがちなゲームに対し、こちらは初心者でも十分楽しめるゲームなので、とくにウケがいいぞ。
　残念なことにキミ一人しかいなかった場合は、一人用よりコンピュータと対戦しよう（一人用だと妙にムナシイ）。
　ちなみに公式戦（501）のプロフェッショナルモードでコンピュータに勝つと、メッセージを表示してくれるんだ。ビリヤードのときと内容がちがうので、ぜひ見てほしいな。というわけでダーツはオシマイだ。

アソビン教授のひとりごと――その2

イラストを見てほしい。違いがわかるだろうか。つまりそういうこと。
　横軸は矢が飛んでる間にはほとんどズレないから、慎重に合わせてしまえばそれでいい。同じ数字のところでもできるだけ確率の高いところを狙おう。
　これも作戦の一つだ。

なぜかおもしろい

ファミリーゲームズをしめくくるゲームが、このビンゴ。「とくにブームというほどではないのに、ナンデ入っているのかな?」と、考える人は初心者だぞ。なぜかというと、この「ワールドビンゴ」は以前セガで出していた、業務用「ワールドビンゴ」の移植版だからなんだ（セガの直営店にはよくあるんだけど……）。

というわけで、ちょっとオマケ的なビンゴなんだけど、それにしてはミョーにオモシロイゾ。これは遊ぶ価値ありだ。

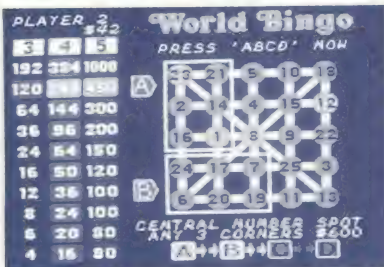
とかなんとかいっているが、こういった「乱数で決まるゲーム」というものに攻略法は通用しないんだよね。ただ自分の運を信じるだけ。でも、これだけで終わりにしちゃうのもナサケナヤなので、ここでは「人と差をつけるコツ」を紹介していこうと思う。

どこで差がでる?

とにかくこういったギャンブルゲームは「いかにして勝つ確率を高めるか」にかかっている。ところがビデオゲームに移植されたりすると、1に乱数、2に乱数といった状態におちいってしまい、技とかそういう問題じゃなくなってきちゃうわけだ。

しかしそれだけというのもつまらないので、必ず「プレイヤーが動かせる部分」が用意されているんだね。たとえば、マージャンやポーカーなら「どれを捨てる?」とかね。

このビンゴにもそれはちゃんとあるぞ。1つは「金の賭け方しだいで勝率が上がる」、2つめは「3回までならビンゴスクリーンを動かせる」がそうだ。

前者の勝率が上がるというところで、ぜひ欲しいものの1つにセントラル・ナンバー・スポットがある。これがあれば、画面に合計6個まで並べられることになるし、縦横斜め、どの方向からでもつなげることができるので、とて

コマッタチャンマークが出たらもう一度まわさなくちゃいかん。

今回はレートが高いぜ。3つそろえただけでも120枚だもんね。

PART 2

も有利だ。

それからABCDフィーチャーは、最低Bまでは欲しいね。他に「ALL 4 CORNERS」や「ANY 3 CORNER」なんてのもあるけど、これはほとんどオマケ。入れようと思って入るものじゃないぞ。

フィーチャーがDまでついてる。これはそろえなくちゃ。

もちろん上記の条件をそろえるまでに使われる金額は人によって全然違ってくるので、いくら賭けても出ない人はアキラメが肝心だ。

さて次にスクリーンの動かし方なんだけどこちらはいかにして「待ち」を多くするかにかかっている。待ちといえばマージャンを思い出す人がけっこう多いと思うけど、考え方はまったく同じ。

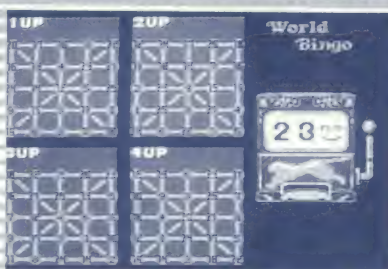
つまり○種類のうちどれがきても完成だというときの、○の数が高ければ高いほど確率が高いってわけだ。

また「確率は低いけど、○がくれば$300もらえるぞ」なんて考えかたもある。

大立者か貧乏農場か、それはすべてキミしだいなのだ！（オレも古いなぁ）

やった、4つ並べたぞ！これでボクも大立者。

遊び方イロイロ

このゲームもやっぱり多人数がオモシロイ。実際に金を賭けてみるのもちょっと危険だが、スリルがあって楽しいかもね（レートが低ければの話だが）。

パーティーの席でプレゼントがもらえる順番を決めたりしてもいいね。

なんたってこのゲームの開発中の名前が「パーティーゲームズ」といったくらいなんだから、合うはずだよなぁ。

というわけで、1本で3度楽しいファミリーゲームズの紹介でした。

ああ、破産してしまった……。これで貧乏農場は確定だな……。

トライフォーメーション

ジリオンの続編は、バリバリのアクション。バロン・リックスを倒すのだ!!

変形だ!変形だ!

旧作〝赤い光弾ジリオン〟は、シンキングの要素を取り入れた、新しめのアクションゲームだった。しかし、オタクのボクとしては、いささか不満だった。

まず、〝赤い光弾〟のくせに弾が赤くないこと。それから、変形する主役メカ〝トライチャージャー〟が出てこないこと。さらに、TVではすでに石になってしまった宿敵〝バロン・リックス〟すら登場しないとは……。プンプン! 〝トライフォーメーション〟は、そんなボクのゴキゲンをとるために登場した(そんなわけねーよな)ような、バリバリのシューティングアクションゲームだ。残念なことに弾は赤くないのだが、トライチャージャー、オパオパ、バロン・リックス……と、アリアリルールでキミを楽しませてくれるぞ。

ラウンド紹介

それでは、さっそく内容の紹介に入ろうか。JJがノーザ軍の敵基地に侵入し、敵をバッタバッタカマドウマと(?)なぎ倒していくだけのシンプルなストーリーだ。今回はフロッピーディスクを盗まなくてもいいし、コマンド入力する必要もない。楽でしょー?

ラウンド数は、全部で8。奇数面は道中面(?)のようなもので、敵基地内の通路をトライチャージャーに乗ったJ

PART 2

Jが突破していく強制横スクロールシューティングだ。

偶数面では、敵基地内部に侵入したJJはトライチャージャーを乗り捨ててしまう。そして、自慢のすばしっこさで、仲間を救出したり、ボス敵と戦ったりする。ここは、旧作とよく似たシューティングアクションなのだ。

つまり、2種類のゲームを交互に楽しめる構成になっているんだね。

というわけで、ラウンド1から順に紹介していくぞ。

ROUND 1

前半のラウンドでは、トライチャージャーはAパネルを取らないと変形しない。落とし穴に注意して、敵をパリパリやっつけていこう。テキトーにジャンプをしながら撃っているだけで、敵を全滅させることができる。

とちゅうにいくつか落ちているZパネルを取ると、ジリオンがパワーアップ。3つ取れば貫通弾になるぞ。ただし、それ以上取っても何も起こらないから、パネルを取りにいってやられないようにね。

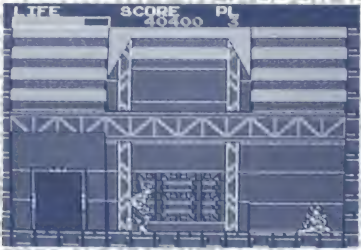
ジョイステックを斜め上に入れると高くジャンプできるぞ。

あと、地面に高圧電流が流れているところがある。通ると体力が減ってしまうけど、そんなに気にしなくていいだろう。

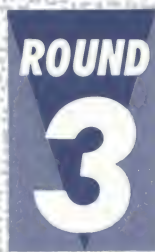
このラウンドで注意するのは、2点だけだ。穴の位置と体力回復のLパネルの位置だけを覚えておけば大丈夫。Aパネルを取ってジャンプ+レバーを上で変形できるけど、この面は変形しなくても抜けられるぞ。

変形したら上の敵も叩けるが、当たり判定が大きくなってしまう。

ROUND 2

基本的に基地内部はエレベーターでつながっている。でも、一本道なので、迷うことはない。敵をやっつけながら、

アップル発見！ 後半のために大事にとっておこう。

ガンガン進んでいこう。
　ラウンド1でジリオンをパワーアップさせた人は、「あれっ？」と思ったかもしれない。ジリオンパワーがノーマルに戻っているんだもんね。
　そう、このゲームでは、奇数ラウンドでパワーアップしても、偶数ラウンドでは使えない（だから、ボスもジリオンの火力に頼って倒すことはできないのだ）から注意しよう。ただし、次の奇数面に行けばパワーアップした状態に戻っているから、何度も取り直す必要はないぞ。
　さて、この面でJJの行く手をふさぐのは、ノーザの顔をしたオパオパと、歩いてくるノーザ兵のみ。旧作と違ってホフク前進はできないけど、そんなことをしなくてもカンタンだよ。ところどころに出現する敵を、出現と同時に倒すようにしていこう。
　とちゅうの部屋にアップルが監禁されているから、助けてあげよう。部屋の中に入るには、レバーを上に入れればOKだ。
　どんづまりにいるボス(?)は、数で攻めてくるけど、着地する前に撃ってしまえばノーミスクリアだ！このラウンドは軽いウォーミングアップだと思ってくれ。この後登場するボスたちは、ちょーっと手強いぞ。

このボスは両側からはさまれないようにすれば平気だよ。

　ラウンド2でアップルを救出していれば、キャラクターチェンジが可能だ（奇数面のみ。Ⅱコンのボタンを押すと、セレクト画面になる）。これは、体力が回復するアイテムだと考えてくれ。というのも、このキャラクターチェンジは奇数面のみ、しかも1回ずつしか使えないからだ。
　たとえば、JJの体力が減って、もう少しでやられそうになったとき、すかさず旧作のノリで、アップルにチェンジしたとする。
　ところが、チェンジして得られるメリットは、体力回復と、ロングヘアーをなびかせて走るアップルの雄姿が拝める……だけ！　偶数面ではもとのJJに戻ってしまうので、ゲームを終わらせるまで、アップルには二度と会えないのだ……。
　はっきりいって、このゲームは、キャラクターチェンジなんかしなくても、Lマーク

上にたながあると、のぼりたくなってしまうんだけどね。

バギーのままで一番後ろから連射する手もあるぞ。

を確実に取っていれば十分に突破できる難度になっている。だから、キャラクターチェンジは、JJが本当に死にそうなときのためにとっておいたほうがいいだろう。

さて、とちゅう上に行けるところもあるが、気にせずに下を走ろう。Lパネルも取れるからね。

大型メカが何機か出てくるけど、ジリオンがパワーアップしていればOKだよ。どこかでミスしてしまいジリオンパワーが不足しているときは、真正面からやり合わずにやり過ごしたほうが得策といえるだろう。

ROUND 4

ノーザオパオパが固い！

あと、ノーザ兵が飛んでくるので、ジャンプ中に攻撃を受けて墜落死しないように！それと、チャンプも忘れずに救出しておこう。

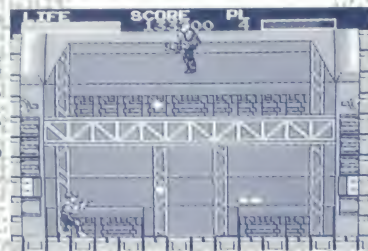
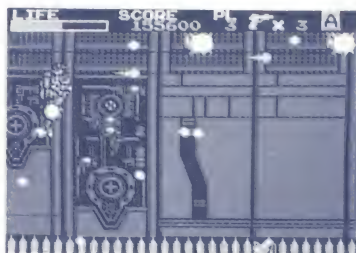
ボスはジャンプ時に誘導弾を撃ってくる。少し接近して、敵がジャンプしたときに敵と誘導弾の間をくぐるような感じで交差すればいいだろう。ただ連射しているだけでは、ちょっと倒せないぞ。

オパオパが固くなっているから全部やっつけようと思わないこと。

チャンプを助け出しても、ジリオンパワーは上がらないのだ。

あまり壁ぎわにいるのは不利。うまく交差して戦おう。

ROUND 5

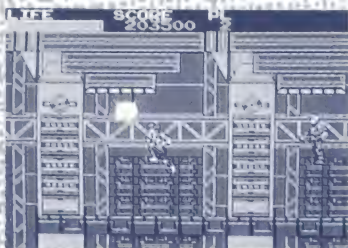
ここからの奇数面（といっても5、7しかないが）は、いままでとちょっと感じが違う。いままでは、ジャンプしながら連射していれば、たい

最初から変型可能だということは、それだけムズイのだ。

ていの敵を出現と同時に倒すことができた。ところがここからはそうはいかない。

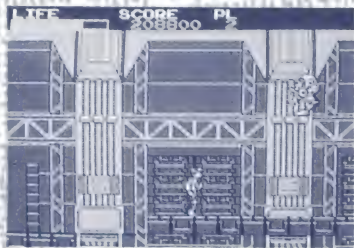
複数の敵の攻撃をやりすごしたり、全方向から飛んでくる敵の弾をよけたりしなければならない。まるで○ラディウスやスターフォース的なゲーム展開になっているのだ。

難度が高いためか、5、7面では、トライチャージャーが最初から変形できるようになっている。ここでの問題は、変形したトライチャージャー（アーモレータ形態と呼ぶ）の巨大化した当たり判定をどうするかということに尽きる。

砲台が上下から出てくるシーンでは、上側を速攻でつぶして、大きく前後に弾を誘導しよう。いくつかインケンなところにパネルがあるので、よけてばかりでは、ここ一番というときに取り逃がしてしまうぞ。とくに、Lパネルを取りそこねないようにしよう。

ROUND 6

ノーザ兵がボタボタ落ちてくるところは、落ちる前にタイミングよく撃ちながらジャンプでいこう。

ここは早めに抜けてしまうに限る。タイミングよくいこう。

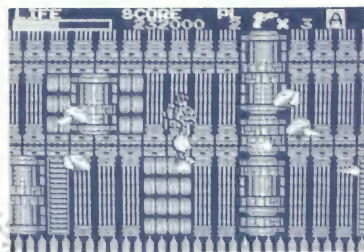
6面の最強（?）キャラ。1回転する前に3発撃ちこめ！

それから、3発当てないと死なない小型メカがいる。こいつは、飛んできたところをジャンプで1発、1回転したところをジャンプで2発のパターンで落とそう。

ここのボスは、Lミサイルを波状に撃ってくるから、ジャンプやふせでかわしながら戦えば大丈夫！ ボクは、波うつミサイルを見て、"ジャンケ

ジャンプして敵の弾を上に誘導すると楽なのだ。

PART 2

ケン大王"を思い出してしまった……。

ROUND 7

貯めておいたチャンプ、アップルをイッキに使おう。

とちゅうでタコミスをしてやられさえしなければ（パワーアップを落とさなければ）、ところどころにⓁパネルも出てくるから、そんなにたいしたこともない。でも、ワープ攻撃をしてくるオパオパを殺すのは、なんだかカワイソウ……。

さて、ここをクリアすれば、うっとうしい通路面はオシマイ。次はとうとう最終面だ！（もう終わりなのおー!?と思う人のほうが多いかな……）

いきなりとりかこまれてしまう。スピードは遅いからあわてずに。

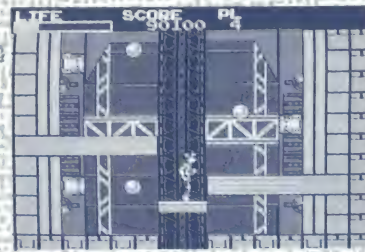
ジリオンがパワーアップしてないと、ちょっとつらいよ。

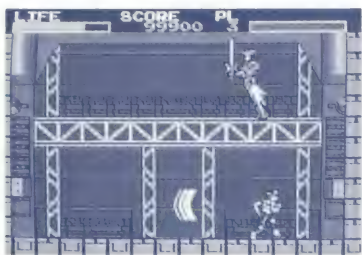
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

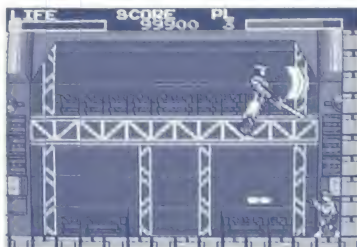
ROUND 8

嵐の前の静けさか？ ここは大ボス、バロン・リックスとのファイナルバトルのみ！という感じ。といっても、最終面だけあって、体力を少しずつ奪ってリックスと対決するJJの人数を減らそうとする、新しいシカケがいくつかあるぞ。

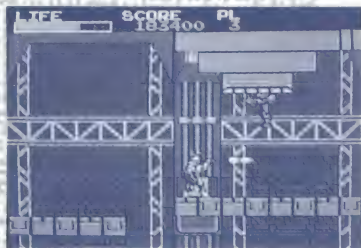
1つは、6面にもあったノーザ兵がボタボタ落ちてくるエリア。2カ所あるうち、はじめのほうは6面とちょっと違うのだ。空飛ぶノーザ兵が上から下からゆっくり出てくるから、タイミングを狂わさ

落ちてくるノーザ兵のパターンがちがうのでひっかからないように。

こういうところで少しずつ体力が奪われていくぞ。慎重にね。

れかねない。ここは、敵も当たり判定が大きいことを利用して、足や頭が出てきたところを狙おう。
なお、ところどころにある砲台は、壊してもいいけど、無視しても平気だよ。
さて、問題のリックスは、体当たりと光線剣を操る強敵だ。でも、すれちがう直前にダメージを与えれば無キズで

宿敵リックス！ 体当たりとビーム剣が武器。なかなか手ごわい。

ビームの誘導が大きなポイント。あとどうやってすれちがうか、だ。

よけられることを利用すれば、勝機はある。壁ぞいに構えて、パターンを作ってみよう。意外とあっけなく倒せるはずだ。
アニメのように剣がムチに変わって飛んできたりしたら、こっちに勝ち目はなかっただろう……。でも、ここはやっぱり石になってほしかったなあ（エンディングは、わりとあっさりしているよ）。

終わりに……

このトライフォーメーション、セガ人にとっては比較的やさしいゲームだと思うけど、どうだったかな？ 一見カンタンそうなんだけど、ところどころ異常に難しかったりし

このゲーム、点数かせぎはあんまり意味をなさないぞ。

アニメのファンにはなかなか楽しめるゲームだと思うけど……。

て、けっこう緊張したんじゃないかな？ そういう点ではなかなか気の抜けないゲームバランスだと思うんだよね。欲をいえば、もうすこし面を多くしてほしかったなあ……。
最後まで行けない人のために、コンティニュー（レバー上＋㊨あるいは㊧ボタン、2回まで）もあるから、あきらめずにがんばってね！

ゲームがとび出す!! セガ3Dシステム

昨年12月に登場したセガの3Dシステム、もうキミは体験したかな？ ファンタシースターの迷路なんかもかなり立体的だけど、3Dシステムのゲームは、本当に立体的に見えるんだよ。対応ソフトも続々発売されるから、セガ人なら、これは絶対の要チェックだぜ!!

ザクソン3D

記念すべき3D対応ソフト第1弾がこれ。昔、大ヒットしたななめスクロールシューティングの傑作〝ザクソン〟が、3Dになって帰ってきた。ゲームは、宇宙空間での戦闘シーン、敵基地内のシーン、ボスとの対決で構成されている。ボスの強さはハンパじゃないぞ。

飛んでくるパワーチップを取れば、自機がどんどんパワーアップするけど、燃料がなくなると1ミス。燃料は、敵基地のタンクを破壊すると補給されるシステムになっている。こいつはキビシイぞ。

最初のうちは、敵機との高さを合わせるのもたいへんかもしれない。でも、慣れてしまえば、きっと3Dの迫力を満喫できるんじゃないかな？

でも、あまり長時間やらないようにね!!

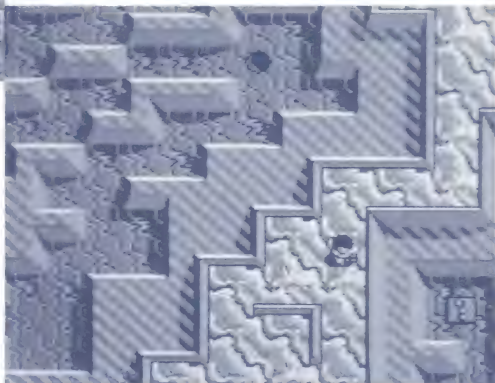
▲敵機と高さが合うと、照準の色が変化するぞ！

▼敵基地が見えてきた。これからが本当の戦いだ。

メイズウォーカー

3D対応ゲーム第2弾は、意外にも（?）真上から見た迷路ゲームだった。
　このゲーム、他人がやっているのをチラッと見ただけでは、あまりおもしろそうに思えない。だいたいなんで3Dにする必要があるのかと思っちゃうんだけど、見るとやるとは大違い。これがけっこうハマッてしまうのだ。
　音楽にすごく緊迫感と宇宙的透明感がただよっているし、とび出すというより画面内に深くへこんでいく立体感が、なんともいえない。

▲メガネで見ると、壁がそそり立って見えるぞ。

　主人公は、最初は何の武器も持たず、敵が来てもジャンプしてよけるしかないんだけど、すぐ、基本的な武器の棒（!）が手に入る。敵を壁の陰で待ち伏せして、この棒でたたく感覚が、またいいぜ!
　もちろん、いろんなアイテムを取れば、レーザー銃を撃ったり、ジャンプ力がアップしたり、敵を踏みつぶしたりのパワーアップもできる。
　カギを手に入れて出口へ行けばラウンドクリアだけど、とちゅうワープゾーンに入ると、とんでもない深い場所に行っちゃったりして、オカシイぞ!!

◀ずっと奥に出口が見える。あそこまでたどり着けるか？

▼後半にはこんな面もある。ワクワクするね。

なぜとび出すの?

3Dシステムのゲームを楽しむには、別売りの3Dメガネと、専用アダプタが必要だ(ザクソン3Dにはセットされています)。マークⅢの場合には、アダプタをカードスロットに差し、メガネのジャックをアダプタに接続すればよい。マスターシステムなら、本体に直接メガネをつなぐことができるぞ。

◀マークⅢでの使用例。本体とコーディネートされているね!

ところで、なぜ立体感のある画像を楽しむことができるのだろうか? じつは、メガネの中に秘密が隠されているのだ。

3Dメガネの中には、液晶シャッターというものがある。液晶というのは、デジタル時計や電卓の表示板に広く使われているから知っているよね。あれを使って、目隠しをするのが液晶シャッターだ。

知ってのとおり、人間の目に物が立体的に見えるのは、おもに左右の目に写る像が、角度のズレによって微妙に違うからだ(試しに片目をつぶってごらん。立体感があまり感じられなくなるよ)。

そこで、液晶シャッターの登場となる。右目用の画面を表示するときは、左目のシャッターを閉じ、左目用のときは右目のほうを閉じる。これを超高速で切り替えることにより、右目には右目用の画面がずっと連続して見えるし、左目には左目用の画面が見えるってわけ。

この方式は、ファミコンやVHDビデオディスクの3Dシステムでも、同じなんだよ。

▶マスターシステムでの使用例。アダプターがムダになる!?

3Dの超新作だ!!

▲敵キャラも新しい。地平線も上下し、BGMもグッドだ!

3Dの第3弾は、超人気シューティングゲーム〝スペースハリアー〟の続編だ。今回は、ドラゴンランドの心やさしいドラゴンのユーライアを、我らがハリアーが救出に向かうというものだ。

2メガのグラフィックをフルに使って、2月29日に登場するぞ!!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

▲うーん、写真だと平凡に見えちゃうかな?

こちら第4弾は、なぜかたてスクロールシューティングゲーム。ボタン操作で、飛行高度を変えることができ、それを3Dで楽しんじゃおうというわけ。

くわしいことは、まだわからないけど、これも容量(ようりょう)は2メガ。スペハリ3Dに続き、3月下旬発売だ。

セガを極めたい人のために。

「セガ・ハイテク図鑑」は、セガ人の必読アイテムです。

Beepポケットシリーズ3

定価480円

B6判／88ページ

ファンタジーゾーン
北斗の拳
ダンプ松本

セガハイテク図鑑

定価600円

B6判／112ページ

ザ・プロ野球
アウトラン
赤い光弾ジリオン
ロレッタの肖像
スケバン刑事II
魔界列伝
スーパーワンダーボーイ
スペースハリアー
ロッキー
グレートバレーボール

セガハイテク図鑑II

定価600円

B6判／112ページ

エイリアンシンドローム
SDI
ファタジーゾーンII
覇邪の封印
あんみつ姫
エンデューロレーサー

好評発売中！ ご注文はもよりの書店にお申し込みください。

●ご注文に関するお問い合わせは、日本ソフトバンク出版事業部／03(261)4095まで。

セガ・ハイテク図鑑
Vol.3 THE SEGA HIGH-TECHNIC PICTURE BOOK

WRITING 大須賀丈雄、小西康雅、岩井省吾、秋元拓也
ART DIRECTION 土井野修清
COVER ILLUST 嶋岡誠一郎
ILLUST 石黒茂、佐藤敏巳、長谷川泰男、とよたかずひこ
LAYOUT 臼井寿美子、土井野修清、布施貫
PHOTO 宮脇基美、蒲生晴夫、小阪和則
PROOF READING 関民子＋グループごじら
THANKS TO (株) セガ・エンタープライゼス

昭和63年2月9日　初版発行
発行人　孫正義
編集人　笹口幸男
発行所　株式会社日本ソフトバンク
出版事業部／〒102 東京都千代田区
九段南2-3-26　井関ビル
TEL 03-261-4095
印刷　図書印刷株式会社

ISBN4-930795-93-1 C8376 ¥600E

●お願い
本書の内容についてのお問い合わせは、往復ハガキか封書（返信用封筒を同封）で上記の住所のBEEP 編集室内「セガ・ハイテク図鑑」係へお願いします。なお、電話でのゲームについてのお問い合わせにはお答えできません。

セガ・ハイテク図鑑 Vol.3

SOFT BANK 日本ソフトバンク
ISBN4-930795-93-1 C8376 ¥600E